ZÁM 125. JUBILEUMI SZÁM 125. JUBILEUMI SZÁM 125. JUI

576 KByte

A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

INDEPENDENCE WAR 2
MECHCOMMANDER 2
DRAGONRIDERS
ANACHRONOX
ARCANUM

ha eljő
MAX PAYNE

Ára: 796,- Ft

ISSN 0865-8226

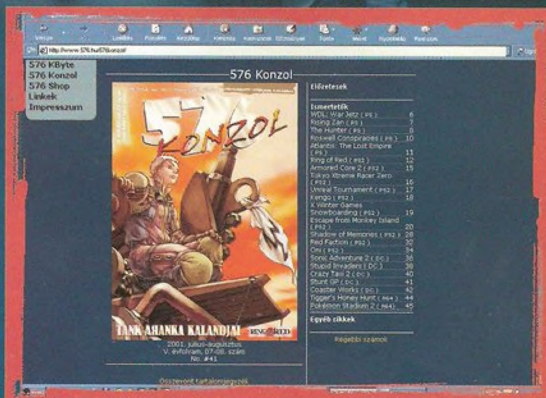


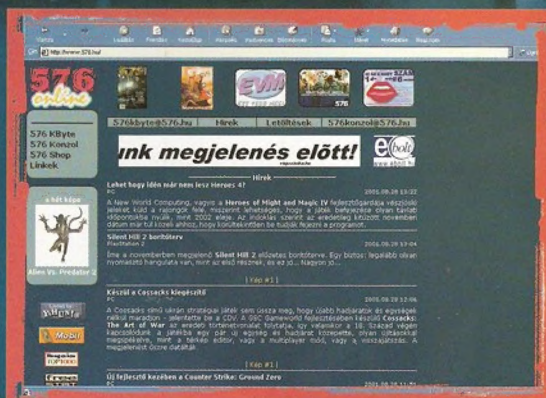
2001. SZEPTEMBER #125

| hírek | játékelőzetetesek | segítségek | csalások |
| letöltések | játékdemók | extrák |

www.576.hu







Minden bizonnyal az 576 KByte új főszerkesztőjének bemutatkozására számítottatok e havi bevezetőnkben. SzJVC távozásakor sokan kerestetek meg minket sokféle kérdéssel. Tudni szerettétek volna, ki veszi át az ő helyét, és mi lesz stábunk azon tagjainak sorsa, akiknek szerzői mivolta szorosan kapcsolódott János személyéhez.
Először az utóbbi kérdésre felelnék.
Uriel és KeFe™ továbbra is stábunk tagjai kívánnak maradni, és mi szívesen teszünk eleget ezen kívánságuknak, tehát továbbra is találkozhattok velük és cikkeikkel. E számunk elkészültében is jelentősen kivették részüket, mint azt tapasztalni fogjátok.
Internetes rajongói fórumunkon felmerült még Gy.Z. neve is, mint távozásra ítéltetett áldozat, de bármennyire is próbáltuk meggyőzni, hogy géplakatosként sokkal fényesebb karrierre tehetne szert, ő kategorikusan kijelentette, hogy továbbra is nálunk szeretne cikkíróként tevékenykedni, föladva ezzel azon álmát, miszerint nővé operáltatja magát, és a Bangkok-Budapest charter járaton stewardessként örökzöld slágereket előadva boldogítja a csillogó szemű utasokat.
Hosszas szakmai tanácskozás során úgy döntöttünk, hogy elfogadjuk tőle ezt az áldozatot — maradhat...

Most térjünk vissza az első kérdésre.
Hosszasan kerestük az alkalmas embert a főszerkesztői poszt betöltésére, de sajnálatos módon nem sikerült rátalálnunk az ideális jelöltre. Végül arra jutottunk, hogy továbbra is megtartjuk az előző számban bevezetett, sokat sejtető „576 Team" megjelölést. És hogy kikből is áll az 576 Team?
Azokból, akik eddig is készítették az újságot. A cég vezetőiből, a cikkírókból, és mindannyiunkból, akik az újság havi rendszerességű megjelenésén munkálkodunk. Tehát aggodalomra semmi ok, a kezetekben tartott szám mögött is ugyanaz a jól összeszokott, lelkes csapat áll, mint eddig.
A fent vázolt helyzetből adódóan — főszerkesztő nem lévén — nekem jutott az a szerep, hogy az újság készítését felügyeljem. Hamarosan egy új embert is üdvözölhettek körünkben, aki arra hivatott, hogy megossza velem az újság nyomdai előkészítése közben rám nehezedő terheket, hogy a főszerkesztői teendők ellátásának súlya átvehesse azok helyét.
Továbbra is mindannyian azon fogunk igyekezni, hogy hozzuk a már megszokott minőséget, és még annál is többet. Legutóbb feltámasztottuk hamvaiból a „Hónap bukása" rovatot, ami a pozitív visszajelzéseknek köszönhetően életképesnek bizonyult, így ezentúl minden hónapban olvashatjátok aktuális fikázásunkat. Keményen dolgozunk azon is, hogy minél több nyereménnyel örvendeztethessünk meg titeket. Végül még egy örömhírrel szolgálhatunk nektek: újságírói keménymagunk is megszilárdulni látszik, bár ez nem jelenti azt, hogy ne lennénk nyitottak újabb szerzőjelöltek felkarolására. Ha tehát elég ambíciót és írói vénát éreztek magatokban, ne habozzatok megkörnyékezni minket!

A nyári uborkaszezon szerencsére a vártnál jóval erősebb felhozatallal bírt, igazán ütős játékok leírásaival tölthettük meg szűkös száz oldalunkat, amelyek között mindannyian találhattok kedvetekre valót. Az idei év egyik nagy durranásaként beharangozott Max Payne mellett olyan várva-várt anyagok érkeztek szerkesztőségünkbe, mint a Diablo 2 kiegészítő lemeze, vagy a tucat-szerepjátékok soraiból magasan kiemelkedő Arcanum. A stratégia megszállottak is örvendezhetnek, hiszen számukra a Mechcommander 2 hozza a megszokott Microsoft minőséget. Az Anachronox, John Romero legújabb üdvöskéje — a kissé idejétmúlt megjelenítés ellenére is — sikeresen kavarja fel a PC-s játékpiac állóvizét magával ragadó játékmenetével.
Természetesen idén is meglátogattuk a londoni ECTS-t, így első kézből értesülhettek a tavaszi E3 óta nyilvánosságra került újdonságokról.
Megszokott rovataink sem maradtak el: a „Hónap dumájában" ezúttal Bazska remekel némileg más megközelítésben, mint ahogy ettől a rovattól megszokhattuk, a „Hónap bukásában" pedig a legutóbbi számban bemutatkozott Ender Wiggin engedi szabadjára indulatait.
Szóval ezúttal is akad olvasnivaló bőven — dőljetek hátra, és élvezzétek!
Jó szórakozást!

Varga Balázs

Előző havi nyereményjátékaink nyertesei:

Gangsters 2 PC CD-ROM-ot nyert: *Ifj. Micheller Károly (Szolnok)*
Gangsters 2 posztert nyertek: *Földi Gábor (Budapest), Nagy Lehel (Pápa), Hegedűs Attila (Hajdúszoboszló), Hadady Gergely (Péteri), Tuska Gábor (Debrecen), Szilágyi Zsolt (Ecséd), Gutai György (Budapest), Kincsem Dávid (Kazincbarcika), Czuprik Gábor (Salgótarján), Hernesz Balázs (Budapest)*
Startopia PC CD-ROM-ot nyert: *Fojtyik Gábor (Csatka)*
Startopia posztert nyertek: *Gyöngyösi Gábor (Peremarton), Órári Bálint (Budapest), Meczker Katalin (Szekszárd), Pongó András (Dunaújváros), Bella Zoltán (Budakeszi), Bognár Árpád (Kartal), Takács Tamás (Püspökladány), Szabadi Gábor (Kiskunhalas), Váczi György (Drégelypalánk), Forró Ádám (Komárom)*
Emperor: Battle for Dune pólót + 3 kitűzőt nyertek: *Ifj. Ötvös Tibor (Dorog), Elek Zoltán (Polgár), Mező Szabolcs (Budaörs)*

Nyereményeiket postán küldjük!

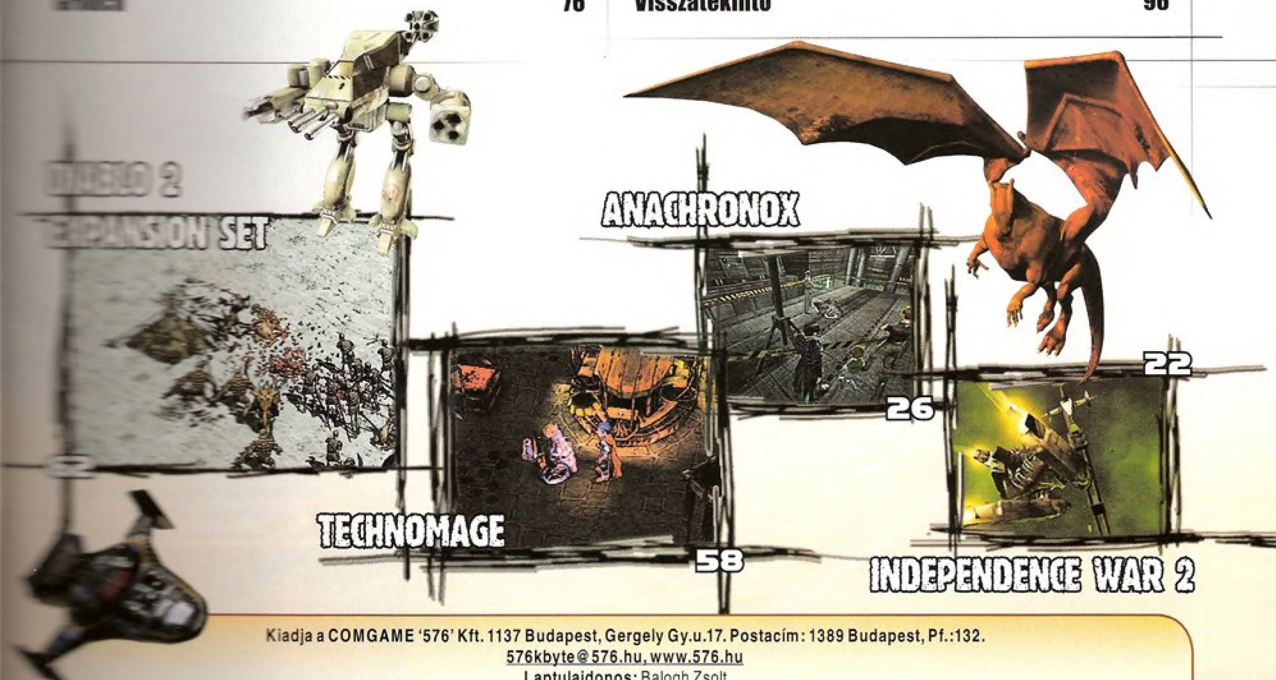
2001. szeptember

HÍREK, ELŐZETESEK

ISMERTETŐK



TARTALOM



Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.
576kbyte@576.hu, www.576.hu
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Szerkeszti: 576 Team Layout: Varga Balázs vargab@576.hu
Levilágítás: Recent Kft. Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.
Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft félévre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft
ISSN 0865-8226



Nyolc... nem, nem is, inkább kilenc vagy tíz éve történt... a Balaton partján töltöttem az idő távlatából azóta már végtelen hosszúságúnak tűnő nyári gyakorlatomat. Magam sem értem, hogyan, de olyan jól válogatott társaság verődött ott össze, amilyenben azelőtt, és azóta sem volt szerencsém huzamosabb időt tölteni. Igazi jó barátokká váltunk — olyanokká, amilyenné csak akkor válhat az ember, ha még fel van vértezve a gyermekkor maradványaiból megőrzött naivitással, és a világra, emberi értékekre irányuló rácsodálkozással.

A mai napig is jól emlékszem mindenre és mindenkire abból a nyárból — de leginkább két emberre. Az egyiket Szilvinek hívták — egy csodálatos lány, telve szeretettel, szerelemmel, és olyan értékekkel, amiknek köszönhetően néha még ma is melegség önti el a szívemet, ha eszembe jut.

A másik embert Cser Árpinak hívták. Ő olyan ember volt, aki mellett az ember könnyen hajlamossá vált az álmodozásra.

Volt egy nagy, közös álmunk. Közös volt, hiszen mindketten vágytunk rá, mindketten ugyanazt láttunk értékesnek az életben és mindketten zenéltünk...

Kijutni Európa valamely nagyvárosába zenélni — ez volt a mi álmunk. Csak zenélni az utcán. Szórakoztatni az embereket a zenével, a mi zenénkkel. Átélni azt, hogy az általunk játszott muzsika megérinti az arra járókat — talán csak egy percre, talán csak addig, amíg felénk fordítják a tekintetüket, és aztán újra visszamerülnek hétköznapi gondjaik tengerébe... De talán elvisznek magukkal valamit, valamit belőlünk, valamit a zenéből, amit mi oly sokra tartottunk.

Párizs vagy London — ez a két város jöhetett szóba. Ide akartunk kijutni, hogy valóra válthassuk álmainkat.

De az álmok — természetüknél fogva — sosem váltak valóra. A következő nyáron ugyanez a társaság ugyanott töltötte szünetét, de már semmi sem volt a régi. Sem az emberek, sem az álmok. Szilvi sem volt a régi, már más értékek lebegtek a szeme előtt, és bár ettől nem vált kevésbé vonzóvá, valahogy mégsem alakult úgy a dolgok, mint egy évvel azelőtt.

Árpi is megváltozott, de nem csak ő — én is... és az élet kegyetlen folyama olyan messze sodort minket egymástól, amennyire az csak lehetséges...

ects

2-4 September 2001
ExCeL London

2001. szeptember 1. Anglia

Földet értünk. A mellettem ülő A. Péter időtlen és levakarhatatlan mosollyal az arcán nyugtázza, hogy végre megérkeztünk. Némi sorban állás, pár kérdés megválaszolása a reptéri „fogadóbizottságnak", és már úton is vagyunk a szálloda felé. Elég fura: a metrón nem a jól megszokott férfibariton löki a sódert, hanem egy kellemesnek egyáltalán nem nevezhető női hang — természetesen angolul. Persze emellett is hamar elsiklok, hiszen a repülőút fárasztó unalma ellenére is nagyon jó a hangulat, egyfolytában lökjük egymásnak a poénokat, és bár a többiek már nem először járnak itt, azért látom rajtuk, hogy ők is izgalommal tekintenek az előttük álló pár napra. Jómagam most járok először Londonban, immáron főszerkesztői ázsióban — bár a dolog már majd fél évvel ezelőtt eldöntetett, amikor is a laptulajdonos közölte velem: szeretné, ha én képviselném magazinunkat a kiállításon, azért mégiscsak magabiztosabb érzést nyújt, hogy az 576 KByte első számú embereként lehetek jelen.

A kiállítás csak holnap kezdődik, így a mai délutánunk szabad, egészen estig, amikor is jelenésünk van az EA elszeparált bemutatóján. Némi shopingolás, városnézés, fényképezkedés (hadd lássák a családtagok is, milyen az a híres-neves London), aztán nagyon nehéz szívvel elindulunk az EA showra vivő busz felé. Utazás közben az előttünk lazuló 13-14 éves külföldi szakújságírókat figyelem, és arra gondolok, hogy hozzájuk képest már én is matuzsálemnek számítok — nem beszélve az ősöreg Martin bátyóról... Aztán odaértünk...

Az **ELECTRONIC ARTS** ezúttal is elhatárolta magát az ECTS-től, és saját székházában tartotta meg bemutatóját. Mindezt olyan körülmények között, hogy méltán nevezhették ezt az eseményt shownak. Rengeteg ember, ingyen kaja-pia, a hangulat tetőfokán pedig már a hostesslányok is táncra perdültek.

Mi odaérkeztünkkor egyből oszolni kezdtünk, hogy ki-ki felderítse az ő asztalát érintő érdekességeket. Jóllehet, az E3 óta nem telt el túl sok idő, és hely szűkében is komoly elhatározásom volt, hogy idei ECTS bemutatónkon csak az újdonságokat fogom felemlegetni, az EA esetében úgy döntöttem, egy nagy



▲ *Medal of Honor - EA*

névvel kivételt teszek. Ez a **Medal of Honor**, amelyről már rengetet lehetett olvasni, de sosem eleget... az E3 után láthattunk néhány in-game videót, de egész más volt így élőben látni! A monitor körül hatalmas tumultus volt, annak ellenére, hogy az ott álló pasi valószínűleg még életében nem látott FPS-t — elég az hozzá, hogy tényleg baromi jól fest a game, tuti befutó!

E kis kitérő után térjünk is vissza beszámolónk lényegéhez, az újdonságokhoz.

Jól bevált szokás szerint még idén ősszel új kiegészítőt kap avilág legnépszerűbb emberszimulátora, amely **The Sims Hot Date** cím alatt fut. Segítségével felvirágoztathatjuk simseink szerelmi életét: új, a témához kapcsolódó lehetőségeket, tárgyakat kapunk, új karaktereket, sőt, egy egész új városrészt is, Downtownt, ahol rengeteg parkot, éttermet, és shopot találhatunk.

Innentől kezdve már csak rajtunk áll, mennyi hölgyet-urat tudunk ágyba csalni kedvenc simünk legnagyobb élvezetére — persze akik a romantikus, gyertyafényes vacsorákat részesítik előnyben, ezzel a kiegészítővel szintén megtalálhatják számításukat.

Előzetesek rovatunkban találkozhattatok már a **Freedom Force** nevezetű játékkal. Akkor még kiadó nélkül állt, mostanra azonban az EA védő szárnyai alá került. Talán emlékeztek még: ebben a programban a 60-70-es éveket idéző amerikai szuperhős képregények világában találhatjuk magunkat, amikor is egy ütőképes csapat megszervezésével kell megmenteni a világot. Aki esetleg lemaradt korábbi előzetesünkről, az bányássza elő azt a bizonyos számot — ha nincs meg neki, nyugodtan fizessen elő, és akkor megkaphatja ingyen☺

Túl sok mindent nem lehet hozzátenni az ott már leírtakhoz, ha csak azt nem, hogy a játszható verziót elnézve a program mindenképp sikervárományos — a grafikai megjelenítés példaértékű, és a kezelhetőség is igen egyszerűnek tűnt. Ha



▲ *The Sims Hot Date - EA*

mindehhez sikerül valami jól használható karakterfejlődési rendszert is csatolniuk, akkor semmi sem állhat a Freedom Force útjába — mármint ez év telétől, amikor is megjelenik.

A **Global Operations** szintén feltűnt már a KByte hasábjain — egyike azoknak a programoknak, amelyek Counter-Strike verőnek lettek beharangozva. Ezzel az elhamarkodott kijelentéssel azonban már pofára estünk egyszer az Operation Flashpoint esetén, így most érdeklődve néztem és próbáltam ki



▲ *Freedom Force - EA*





▲ [illegible] - EA

[illegible] — [illegible] merem jelenteni, [illegible] Nagyon jól [illegible] látványos, realisz- [illegible] FPS ez, amelynek [illegible] megvan arra, hogy [illegible] a nagyoknak. Néz- [illegible] meg a screenshotot! [illegible] is jön. Hogy ez [illegible] januárt-februárt jelent, [illegible] decembert, azt viszont [illegible] megkérdezni☺ [illegible] még az EA ber- [illegible] a **Harry** [illegible] feldolgozó gamét. [illegible] hogy a [illegible] való, gyere- [illegible] anyaggal fog- [illegible] — őket [illegible] elbeszélget- [illegible] egyik tagjával [illegible] füstös sátor- [illegible] nekem a játék [illegible] játszható verzió [illegible] A game végig a könyv [illegible] követi, és egyálta- [illegible] gyerekesnek, inkább [illegible] egy kaland [illegible] elemeket tartalmazó [illegible] van szó — [illegible] finomságok tesznek [illegible] mint a Black & [illegible] tapasztaltakhoz hasonla- [illegible] módszerek (értsd: a [illegible] például egy sti- [illegible] kell rajzolnunk az [illegible]

[illegible] végignéztünk minden [illegible] minden kipró- [illegible] elbeszélgettünk mindenki-vel, és annyit ettünk-ittunk, amennyi csak belénk fért, fájó szívvel gondolva hostesslányokra visszaindultunk a szállodába.

Másnap reggel korán kelés, kiadós reggeli, és irány az ECTS.

FISHTANK INTERACTIVE-os barátaink is kiedveskedtek néhány új címmel az E3 óta, bár sok kiállítóhoz hasonlóan ők is csak zárt ajtók mögött mutogatták játékaikat. Ott azonban lehetőségem volt végighallgatni a programozó srácokat, ahogy nagyon lelkesen fejtegették büszkeségeik erényeit.



▲ *Archangel - Fishtank Interactive*

Itt van például mindjárt az **Archangel**, ami egy külsőnézetes akció szerepjáték. A progi három különböző időben játszódik — hősünk egy autóbaleset után magához térve a setét középkorban találja magát: valami felfoghatatlan isteni erő által arra ítéltetett, hogy arkangyalként visszatérve a földre leszámoljon a gonosszal.

A játék afféle 3rd person nézetű, kaszabolós, varázslós stuff, ahol azonban igen nagy hangsúly helyeződik a karakter alakítására. Három specifikus karakterosztály közül választhatunk, ám ezek a választások kihatással vannak a történet alakulására is.

A már említett három helyszín is igen szimpatikus, úgymint: középkor, a jövőbeli Berlin, és a Gonosz Városa... hmmm!

Bár a game csak 2002. közepe táján jelenik meg, az már most elmondható, hogy a látvány valóban lenyűgöző — Real-Time időjárás, váltakozó napszakok, hatalmas terek, látványos effektek... mindez talán nem jön le annyira a screenshotokból, annál inkább érezhető volt a monitor előtt ülve

A **Chaser** nevezetű First Person Shooter még csak technikai demonstrációjával képviseltette magát a shown, de az igencsak meggyőző volt. A sztori némiképp az Emlékmás című Svájcinéger opuszra hajaz: a jövőben járunk, a Mars kolonizációja után nem sokkal. Chaser egy biztonsági ügynökség alkalmazottja — egy bevetés alkalmával megsérül, és részlegesen elveszíti emlékeit. És amint azon kapja magát, hogy a hadsereg kommandója vadászik rá, hogy a helyi bandák feketelistájára került, és hogy az emberek úgy hullanak körülötte, mint a legyek, elhatározza, hogy fényt derít a dolgok miértjére.



▲ *Chaser - Fishtank Interactive*

A készítők egy saját fejlesztésű engine-nel prezentálják a gamét, ami állításuk szerint túlszárnyalja a Quake III és az Unreal motorokat is. Ennek köszönhető a sok nagyfelbontású, realisztikus textúra, és a már-már tökéletesség határát súroló karakteranimáció.

A fejlesztő srácok nagyon futtatták az AI-t is, ami nem is árt, hiszen ebben a stílben sok minden ezen áll, vagy bukik.

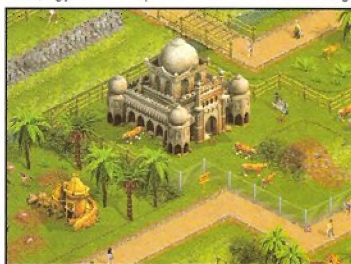
Természetesen lesz többféle multiplayer lehetőség is, de a játék igazi ütőerejét a rafinált sztori egyjátékos módban történő felgöngyölítése jelenti. Majd 2002. őszén felgöngyölítjük.

2002. közepén jelenik meg a **Wildlife Park** nevezetű program is, ami az igen hangzatos ökonómiai szimuláció műfaji besorolással bír. A játékban egy vadas park igazgatói, és egyben menedzseri bársonyszékében foglalhatunk helyet. A parkot ugyanis nem csupán felépítenünk kell, de folyamatosan igazítani is a látogatók igényéhez. Feladatunkat nehezíti az is, hogy a különböző egzotikus fajok beszerzése mellett meg is kell teremteni az életben maradásukhoz szükséges körülményeket. Ily módon parkunk folyamatos tökéletesítésre szorul majd, gondoskodva a hosszabbtávú szórakozásról. Több mint 50 féle állatfaj tűnik fel a játékban, melyek mindegyikének megvan a maga igénye a megfelelő életkörülményekhez, de a készítők azért igyekeznek a kezelést lehetőség szerint nem túlbonyolítani. Az előzetes képeket elnézve azt kell mondjam, a grafika egész rendben van, engem némiképp a Tropico által képviselt irányvonalra emlékeztet. Gyakorlatilag már azzal is el tudtam tökörészni, hogy minden egyes screenshoton végignéztem az állatokat☺...

A **UBI SOFT** sem tétlenkedik, igazán megnyerőnek ígérkező címeket vonultatott fel standján. Rögtön elsőnek itt is a van a **Batman Vengeance**, amely Warner Bros. nevével fémjelzett rajzfilmsorozat képi világára és karaktereire épülő



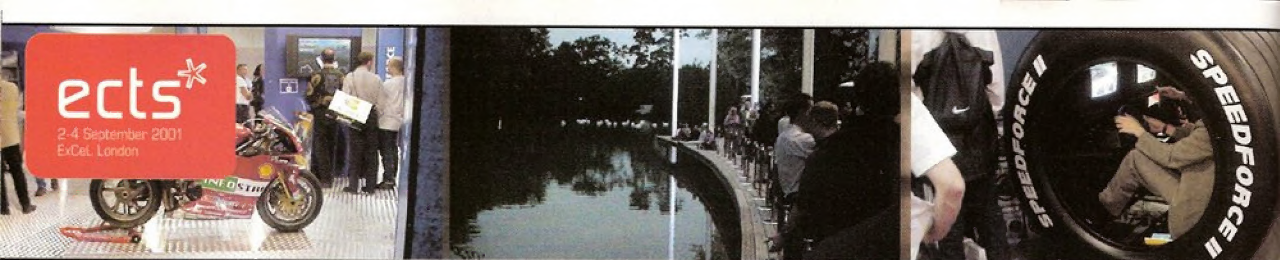
▲ [illegible] Philosopher's Stone - EA

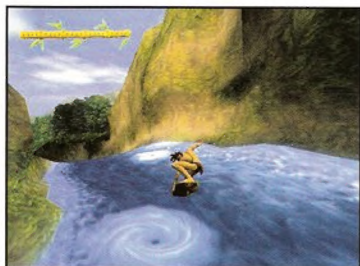


▲ *Wildlife Park - Fishtank Interactive*

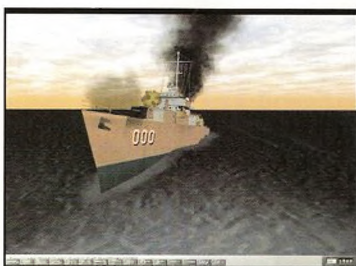


▲ *Batman Vengeance - Ubi Soft*

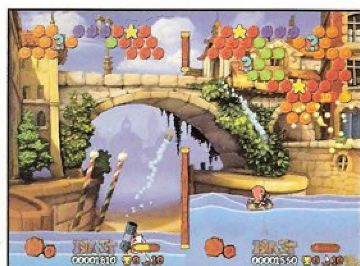




▲ *Tarzan Freeride - Ubi Soft*



▲ *Destroyer Commander - Ubi Soft*



▲ *Worms Blast - Ubi Soft*

3D-s akció játék, melyben egyformán hangsúlyt fektetnek a kaland, ügyességi, és verekedős elemekre.

A készítők 22 pályát ígérnek, amelyek majd minden, a rajzfilmből megismerhetett gonoszt felvonultatnak, úgymint Poison Ivy, Mr. Freeze, Harley Quinn, stb. Szándékosan hagytam ki mindenki kedvenc Jokerét, mivel ő különleges szerepet kap a történet alakulásában — és én nem akarom lelőni a poént... valamikor a jövő év elején úgyis megjelenik.

Ha már a rajzfilmeknél tartunk: ismét találkozhatunk egyik kedvenc Disney hősömmel, a **Tarzan Freeride**-ban is. Edgar Rice Burroughs világszerte ismert hőse ezúttal is egy 3D platformjátékban tűnik fel. Afféle ugrálós, ügyességi játék ez, amilyen a PSX-en elhíresült Crash Bandicoot volt. Az előzetes képek, és a shown látott in-game videó mind nagyon ígéretesnek tűntek, így minden esély megvan rá, hogy hosszú idő után a platformjáték rajongók végre gazdagíthassák gyűjteményüket — majd valamikor novemberben.

Szintén novemberre várható a Crave Entertainment és a Liquid Entertainment gondozásában készülő **Battle Realms** is, amely egy távol-keleti alapokon nyugvó real-time stratégia lesz. A progiban négy féle klán irányítását vehetjük kezünkbe, amelyek természetesen mind más és más történelemmel, civilizáltsággal bírnak. Természetesen ez a játék is 3D-ben pompázik, és már most elmondható, hogy karakterei nagyon aprólékos és megnyerő kidolgozást tudhatnak magukénak. A Battle Realms 36 scenarioval és több mint 50 féle egységgel — amelyek közt egyaránt megtalálhatóak a klasszikus japán (szamuráj, szerzetes), egzotikus (gésa, druida), és a képzelet szülte teremtmények is (farkasember) — várja a műfaj rajongót. Ehhez jön még a több mint 40 féle épület, a 16 oldalunkra állítható hős, és egy pályaszerkesztő is — csakhogy senkinek ne lehessen egy rossz szava sem.



▲ *Battle Realms - Ubi Soft*

Még mindig a kora téli megjelenéseknél tartva említeném meg a **Destroyer Commander** nevezetű szimulátort, amelyben a II Világháborús amerikai haderő tengeri egységeinek irányítását vehetjük kezünkbe. Természetesen a tenger lemodellezése, a hajók viselkedése, az időjárás, a fegyverzetek használata mind-mind rendkívül realisztikus lesz — ígérik a készítők. Ilyet azért már hallhattunk egy párszor. Az viszont mindenképp üdvözlendő ötlet, hogy a Destroyer Commander multiplayer módja kompatíbilis a Silent Hunter II-vel.

▲ *Rayman M - Ubi Soft*

És még mindig novembernél tartunk, ugyanis ekkora ígérik a **Rayman M** megjelenését is. Mint azt már sokan tudják, a játék legújabb epizódja a multiplayer opcióra lesz kihegyezve — platformjátékról lévén szó, elsősorban a csapdák elkerülése, a bónuszok begyűjtése ellenfeleink orra elől, ügyességünk, és reflexeink szükségeltetnek ahhoz, hogy mindenkinél jobbak legyünk. A grafika nagyon látványos, a shown látottak alapján nyugodtan mondhatom, hogy a készítők tényleg kitettek magukért — a pörgős akció mindenképp garantált.

A játékban kétféle módban nyomulhatunk, négy-négy különböző világban, azon belül is 3-3 szinten. Mindenképp ígéretes anyag, platformrajongóknak kötelező!



▲ *Breed - CDV*

Karácsony környékére ígérik a **Worms Blast** nevezetű játékot is, amely ismét kedvenc kukacaink világába kalauzol el minket. A progi afféle ügyességi játék lesz, amely valójában nem igazából haladja meg egy kvarcjáték szintjét — de látunk mi már olyat, hogy a primitív játékmenet, és az egyszerű megvalósítás világsikert szült, így hát vigyázó szemünket a Worms Blastre vetjük majd decemberben. Hogy azért mégis tudjátok, miről van szó: adott egy pálya, ahol fentről mindenféle cuccok potyognak, ezeket kell lerakétavetőzni, miközben alulról is mindenféle gonosz támadások érnek minket — és vannak persze elmaradhatatlan extrák is, amelyekkel megkönnyíthetjük, vagy éppen megnehezíthetjük ténykedésünket. A dolog multiplayer vonatkozása még érdekesebb, hiszen mi lehet izgalmasabb annál, amikor egy esős vasárnap délután barátunkat/testvérünket szívatjuk a monitor előtt...

A **CDV** igen sok programmal képviseltette magát, amelyek között valóban jónéhány újdonság akadt.

A **Breed** egy futurisztikus 3D lövöldözős game, amelyben külső és belső nézet között váltogatva kell megakadályoznunk a föld leigázására törő lényeket, és megmentenünk az emberiséget. A játék egyébiránt már csak azért is igen figyelemfelkeltő, mert igazi műfajegyesítő hibrid: egy kis járművezetés, egy kis hent försztperszon nézetben, egy kis osztagirányítás, ide minden belefér, amit csak egy játékban el lehet képzelni.

Az előzetes képek és videók alapján a játék látványvilága nem hagy maga után kívánnivalót — a táj, az egységek, a karakterek kidolgozása mind nagyon jól megmunkált. A progi különlegessége azonban főleg abban rejlik, hogy a huszonötnél is több singleplayer küldetés mellett igazi multiplayer mókára is számíthatunk. Kooperatív módban akár hatan is nyomhatjuk egyszerre — míg egyikőnk a járművet vezeti, a másik a jármű fegyverzetét ügyelheti, így ténylegesen megoszlanak a feladatok, és lelkes júzer sokkal inkább megtapasztalhatja az „egy csapat részese vagyok" életérzést, mint bármely más team-alapú multiplayer játékban — de csak majd jövő nyáron.

Számomra a CDV egyik legígéretesebb anyagának tűnik a **Core** nevezetű fejlesztés. Ez egy 3D akció/ügyességi játék, amiben külső nézetből kell hőseinket navigálni. Ami igazán megfogott benne, az a karakterek eszméletlenül jól megdizájnolt külseje, ami leginkább Tim Burton

egy világot idézte. És ahogy azok meg vannak animálva! Tisztára, mintha egy rajzfilmet néznél. Minden karakter ÉL, olyan dolgokat művelnek, hogy attól leesett az állam! Amikor például az egyik játszható karakter bevert egy hasas lénynek, az hátrarepülése közben az arcához kapott. Rendkívül meggyőző egy világ, az már biztos.

A sztori szerint egy szép napon idegen lények ereszkednek a földre, és a csúnya rossz bácsik át akarják venni az uralmat felettünk — ám főhősünk nagyapja feltalálja a fegyvert, amivel el lehet pusztítani őket. A játék során négy jó barátot kell irányítanunk, akik egyazon robot belsejébe vannak zárva. Mindegyikük képes irányítani a gépezetet — a Core-t — de az minden egyes karakternél más alakot ölt, és más funkciót lát el: van, akinél hatalmas öklöket növeszt, van, akinél gépként üzemel, van, akinél pedig szárnyakat, hogy ideális eszközül szolgáljon az ügyességi feladatok elvégzésére. Néhány különleges dolog is bejön a képbe, így amennyiben Rex nevezetű karakterünkre váltunk — ő gyakorlatilag egy kutya —, részesülhetünk az ún. szagos látásban. Még nem tudni, ez mit jelenthet, de jól hangzik... kár, hogy csak 2003. nyarán vehetjük kezünkbe.

A Divinity elnevezésű fantasy szerepjáték viszont már sokkal hamarabb, 2002. elején megjelenik. A program története szerint sok-sok emberöltővel ezelőtt Rovellon vidékén a sötét varázslók rászabadították a Gonoszt a világra. A bölcs mágusok nagy nehezen tudták csak megfékezni azt, majd visszaszorították az univerzum sötét bugyraiba. Ám kétezer év elteltével a Gonosz új erőre kapott, és újabb támadásra készült Rovellon ellen. A próféciák szerint akad majd egy ember, aki képes szembeszállni vele. Ez lennénk mi...

▲ Core - CDV

▲ Grom - CDV

A játékban három karakterosztály bőrébe bújhatva kalandozhatunk végig Rovellonon, hogy helyreállítsuk a világ felborult egyensúlyát. A készítők több mint 100 szörnnyel, 100 NPC-vel, majdnem ugyanennyi megtanulható skill segítségével gondoskodnak róla, hogy ne unjuk magunkat halálra. Ehhez járul még a speciálisnak ígért játékmenet, amelyben mi dönthetjük el, hogy a Diablo-s hack ' slash-t részesítjük előnyben, vagy inkább a Baldur's Gate-es módszer szerint szeretnénk játszani. A Divinity látványvilága is szimpatikusnak nevezhető, jóllehet, nem feltétlenül korszerű. De ez legyen a legkevesebb...

A **Grom**ról már olvashattatok nem is olyan régen hírrovatunkban. A játék 1942-be kalauzol minket, amikor is a nácik fel akarják kutatni az Elveszett Várost, ahol a legenda szerint Arjana Király tizenkét misztikus fegyvere rejlik — ezek segítségével nemzeteket lehet eltörölni a föld színéről. Csupán Grom tábornok akadályozhatja meg őket ezen ténykedésükben; az ő bőrébe bújva kell ténykednünk ebben az akció/szerepjátékban, 2002. nyarán.

A **Heaven and Hell** nevezetű reat-time stratégia, a CDV aktuális istenszimulátora valamikor jövő év végén kerül a polcokra. Túl sokat még nem lehet tudni róla, de annyi már most biztos, hogy négy féle népet próbálhatunk meg hivővé tenni, és gonoszságunk-jóságunk ugyanúgy hatással lesz környezetünkre, mint ahogy azt a Black & White-ban megtapasztalhattuk.

Karácsony táján jelenik meg a cég on-line használatra készülő szerepjátéka, a **Neocron**. Mint minden MMORPG-ben, itt sincs konkrét végcélja a játéknak, de ennek ellenére

▲ Neocron - CDV

valószínűnek tartom, hogy sok játékos szívét megdobogtatja majd a cyber/sci-fi univerzum, valamint Neocron kaotikus városa. A progiban járműveket vezethetünk, lakást bérelhetünk, miegymás, és valami fú-de-nagyon-használható skillrendszert is beígértek. Ami biztos, az az, hogy a játék nagyon izmosan fest — lásd screenshot. Nagyon karakteres figurák, és Blade Runner utánérzés gondoskodnak a megfelelő hangulatról — lásd screenshot mégegyszer.

▲ Project Nomads - CDV

A **Project Nomads**ról már szintén olvashattatok nálunk, de a CDV standján már játszható verzió állt, így érdemes néhány szót áldozni rá — főleg, hogy sokan a show egyik legígéretesebb darabjának titulálták. A Nomads ötvözni igyekszik az akciójátékok, szerepjátékok, és valós idejű stratégiák minden előnyét. A progi hatalmas, lebegő szigetekből álló világban játszódik, ahol egy „varázsló-mérnököt" kell alakítanunk. Gyárakat, erőműveket kell építenünk, és persze megvédeni azokat — erre mindenféle repülő alkalmatosság áll rendelkezésünkre: zeppelinek, duplaszárnyú repülők, de akár magukat a szigeteket is felhasználhatjuk afféle csatahajóként. Ebben a világban jól megfér egymással a Vernét idéző utopisztikus technológia, és a természetfeletti mágia is.

A készítők gondoskodtak a real-time időjárásról is, és igyekeznek minél látványosabb effekteket implantálni a játékba, és egy igazi, élő világ illúzióját megalkotni, amit mi magunk is kipróbálhatunk 2002. nyarán.

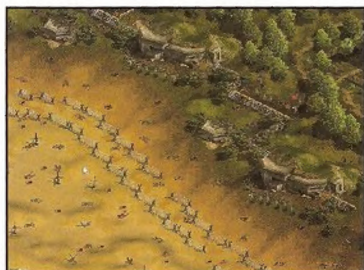
2003. elején jelenik meg a **Psychotoxic**, amely egy egyjátékos módon alapuló First Person Shooter lesz. A helyszín New York, 2020. Az apokalipszis négy lovasából három már a Földön jár, járványokat és

▲ Divinity - CDV

▲ Heaven and Hell - CDV

▲ Psychotoxic - CDV




▲ *Warcommander - CDV*

pusztulást okozva mindenfelé — a negyedik is eljövend hamarosan... Egy Angie Prophet nevezetű hölgyemény (szakmájára nézve őrangyal, immár kétezer éve) hivatott legyőzni őket Max nevű társával vállvetve.

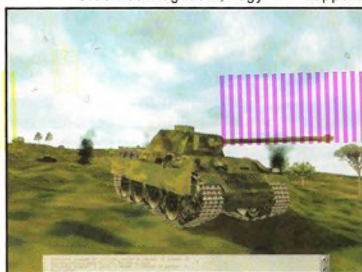
A progi saját fejlesztésű engine-t használ, amely lehetővé teszi, hogy több poligont kezelhessenek sebességcsökkenés nélkül, és neki köszönhető az atmoszférikus és realisztikus megjelenítés is. Várjuk, nagyon!

Év végére várható a **Warcommander** nevezetű RTS, amely szintén II. Világháborús hadszínterekre invitál minket. Az időpont 1944, nem sokkal a németek kapitulálása előtt. A kissé idejét múlt megjelenítéssel bíró progi 40 missziót ígér, még ennél is több irányítható egységet, dinamikus időjárás és napszak váltakozásokat, de semmi extra... a képeket elnézve nem ez lesz a műfajt megreformáló játék, de annyi baj legyen, azért mi majd jól letesztelјük nektek.

És persze ott voltak a Philos-os srácok is az **Imperium Galactica III**-mal, és az **Alcatrazz**al...

A **JOWOOD** is előrukkolt néhány újdonsággal, amiket nem átallott a nagyközönség elé tárni a show keretei között.

Itt van mindjárt a **Gothic**, ami egy 3D akció szerepjáték hibrid, és letűnt korok fantasy birodalmába kalauzol bennünket — egy olyan világba, ahol a túlélés a cél. A programban négy karakterosztály közül választhatunk, aztán lehet izmosítani; persze társaink is lesznek, meg ellenségek is dögivel. A külső nézetes megjelenítés valahogy nem tűnik túl szépnek, de ezt igyekeznek ellensúlyozni a gigantikus méretű bejárható területekkel, az egyszerű kezeléssel, és a több mint 250 Non-Player karakterrel. Ezekről annyit érdemes még tudni, hogy

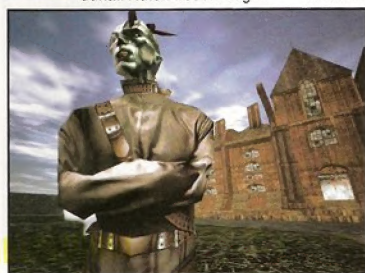

▲ *Panzer Elite - JoWooD*

mind külön élettel rendelkeznek, emlékeik, napi bevett rutinjaik vannak, így igen életszagú anyag sülhet ki a Gothicból, majd valamikor év vége felé.

Szinten ekkorra várható a **Panzer Elite** is, a cég II. Világháborús tankszimulátora. A készítők ultra-realisztikus látványvilágot ígérnek, nagyon aprólékosan kidolgozott tereppel, járművekkel. A saját fejlesztésű engine biztosít lehetőséget arra, hogy a térképek tipográfiailag is megállják helyüket, és hogy a tereptárgyak, épületek egyaránt lerombolhatóak legyenek. A játék során történelmi vonatkozású küldetéseket is végigjátszhatunk, ha úgy kívánja kedvünk. A PE különlegessége, hogy lehetőségünk lesz nem csak egy járművet, hanem egy egész osztagot is irányítani, amely lehetőség eddig a műfaj hasonló darabjaiból többnyire kimaradt. Mindehhez 24 féle navigálható tank áll rendelkezésre, úgyhogy minden adott az önfeledt világháborúzgatásra.

Gyakorlatilag már a boltok polcain kéne leledzenie a **World War III — Black Gold** nevezetű anyagnak, amely egy full 3D valós idejű stratégia hivatott lenni. A játék a közeli jövőben játszódik, amikor is a politikai helyzet fokozódása miatt világszerte harcok robbannak ki. Mindeközben a világ olajkészletei végzetesen alacsony szintre apadnak, és a nagyhatalmak civódásának eredménye képpen kirobban a III. Világháború.

Jóllehet, a játék a jövőben játszódik, a készítők igyekeznek minden tényezőt a lehető legrealisztikusabbra kódolni: így a járművek például gyorsabban haladnak betonon, mint homokon. A program választható nagyhatalmai az amerikaiak, az oroszok, és az irakiak (?) — mindegyikhez külön kampány dukál. Külön fícsör még a


▲ *Necrocide - Novalogic*

napszakok folyamatos váltakozása, a fejleszthető egységek és fegyverek, az egységek harci tapasztalatának halmozása gyűjtése xp formájában, a kamikáze egységek, a terep rombolhatósága, és az olyan hasznos lehetőségek, mint az ellenség kommunikációs csatornáinak megbénítása.

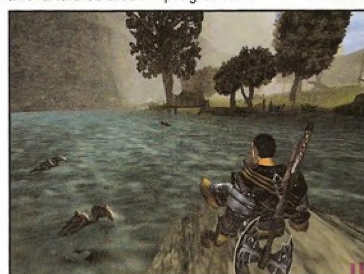
A **NOVALOGIC** zárt ajtai mögött végre találkozhattam Chris Clarke barátommal, akivel hosszas elcsevegtünk arról, miért is nem kaphatom meg a falon függő nagy Brom posztert — kiderült ugyanis, hogy ő is nagy rajongója a művésznek. És hogy mit keresett ott az a nagy Brom alkotás? A Novalogic Bromot kérte fel arra, hogy némi sötét dizájnt teremtsen legújabb horror játékukhoz, a Necrocide-hoz (keresve sem találhattak volna hozzáértőbb embert).

A **Necrocide: The Dead Must Die** elnevezésű First Person Shooter valamikor 2002. márciusában kerül majd a polcokra: a játék története szerint a világ sorsa egy renegát női vámpír kezében van, aki arra hivatott, hogy legyőzze a sötétség hordáit. A Brom által megalkotott képi világnak köszönhetően a Necrocide valóban rémisztő anyag lesz, talán csak az Undying hasonlítható hozzá, ha már a műfajon belül akarunk maradni.

A Novalogic másik projectje a cég legnagyobb címének, a Commanche-nak 4. epizódja: aki esetleg nem tudná, egy helikopter-szimulátorról van szó. A **Commanche 4** még az idén megjelenésre kerül.

Az előzetes képek alapján nyugodt lélekkel kijelenthetjük, hogy a játék hozza a megszokott szintet. a járművek kidolgozottsága nagyon aprólékos és realisztikus, nem is beszélve a screenshoton is látható vízfodrozódási effektről, ami gyakorlatilag egyedülálló...

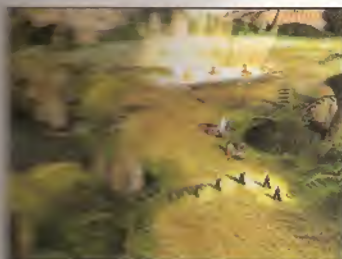
Az **ARXEL TRIBE** igen szerény körülmények között, de legalább saját standon fogadta az érdeklődőket. Kicsit kolbászoltam a monitorok előtt, majd szóba elegyedtem az egyik fickóval — kiderült, hogy ő (és a testvére, akivel szintén megismerkedtem) a **Death Bowl** nevezet RTS fő projectvezetői. A játék maga egy nagyon ígéretes 3D RTS gyöngyszem, hihetetlen grafikával, karakteres figurákkal. A prog-


▲ *Gothic - JoWooD*


▲ *World War III - JoWooD*

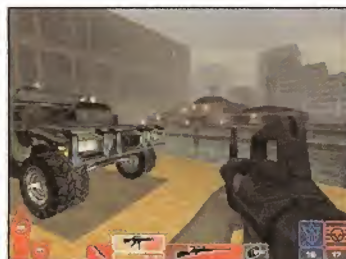

▲ *Commanche 4 - Novalogic*

ects* 2-4 September 2001 ExCeL London


[illegible] - Arxel Tribe

[illegible] dolgozása [illegible] él és lélegzik, [illegible] is. A fickó [illegible] bemutatót, [illegible] néztem, [illegible] fegyverekkel fel- [illegible] és a hatalmas [illegible] misz- [illegible] Az előzetes [illegible] gazán képesek [illegible] tapasztaltakal, [illegible] benne. [illegible] megjelenik. [illegible] Wars már [illegible] RTS [illegible] pikante- [illegible] hogy még [illegible] vehet- [illegible] módon [illegible] különböző [illegible] Demo- [illegible] sarka- [illegible] (!) [illegible] egymással. [illegible] hogy a [illegible] nem megszo- [illegible] belsejében [illegible] választható [illegible] és természetesen [illegible] gondoskodik majd a [illegible] mutatóról — jól- [illegible] némileg [illegible] követelményeinek. [illegible] kalandjátékok [illegible] a **Hitchcock** — The Final Cut című játékot. A [illegible] munkássága inspi-


▲ Incoming Foces - Rage


▲ Mobil Forces - Rage

rálta, így — elméletben — a borzongás garantált. A játék előre renderelt helyszíneken játszódik, ahol is egy magánynyomozó bőrébe bújva kell kiderítenünk, ki és miért gyilkolja le a Hitchcock halálával félbe maradt forgatás stábját. A műfajtól már megszokott módon a képi világ nagyon kimunkált — az igazán döntő sokkal inkább a sztori szövevényessége, a játék izgalma lesz — kis szerencsével nem gyalázzák porig a „Borzongás Mesterének" nevét és munkásságát...


▲ Blablablabal blablabla


▲ Gun Metal - Rage


▲ Hitchcock - The Final Cut - Arxel Tribe

A **RAGE** mostanában egyre inkább az új generációs konzolokat részesíti előnyben, de azért minket, PC tulajdonosokat sem hagynak cserben. A shown három újdonsággal örvendeztettek minket.

A **Gun Metal** megjelenése jövő év elejére tehető. Ebben a külső nézetes akciójátékban egy robotszerű lényt irányíthatunk, á la X-Com Enforcer — azzal a különbséggel, hogy hősünk különböző extrák begyűjtésének folyományaként akár még repülővé is hajtogathatja magát, ahogy azt a Transformers nevezetű rajzfilmsorozatban is megismerhettük. Pure Action — ahogy a Rage-es srácok nevezték a stílt...

Mindenképp a progi mellett szól a grafikai megjelenítés milyensége: ha vetünk egy pillantást a valahol nem messze innen leledző screenshotokra, láthatjuk, hogy a készítők bizony nem spóroltak a tükröződő felületekkel, meg a robbanáseffektekkel — azt is le merném szögezni, hogy a játék által mutatott horizont az egyik leglátványosabb, amit valaha is láttam. A dolog külön pikantériája: miközben mi óriásrobotként vívjuk a magunk harcát, addig körülöttünk a kis emberkék is vívják a magukét az ellenséges emberkékkel — hogy el lehet-e őket tiporni, nem tudom, de egy próbálkozást megér majd...

Szintén 2002. elejére tehető az **Incoming Forces** megjelenése is, ami egy stratégiába oltott akciójátéknak ígérkezik — ám legyen. A sztori a szokásos, jönnek az idegenek, mi meg nem akarunk menni, tehát harc.

A játék során egy rakás különböző légi, földi, gyalogos egységet irányíthatunk akár közvetlenül is négy különböző bolygón. A képeket elnézve gyakorlatilag semmi spéci — majd meglátjuk. Ja, a fejlesztők azt ígérik, hogy eddig még soha nem látott bázikus méretű robbanásokban lehet részünk majd — majd meglátjuk azt is.

A **Mobile Forces** (jóllehet, ez még csak munkacím) 2002. közepén kerül majd piacra. Ebben a First Person Shooterben nem elég a gyors reflex és a pontos célzás — a küldetések sikeres végrehajtásához bizony taktikázni is szükségeltetik. A jelenlegi divat szerint járművekbe is beülhetünk majd.

A játék az Unreal Tournament által már bizonyított motort használja, melynek segítségével mind a single-, mind a multiplayer jó mókának bizonyulhat. Igaz, a képek még nem mutatnak valami eget rengető látványt, azért reménykedjünk, hogy a fejlesztők a hátralévő időben kellő figyelmet fognak fordítani a progi ezen részére is... már ha szeretnének felzárkózni a műfaj legígéretesebb darabjai mellé.

Fáradtan, a sok látnivaló befogadásától zsibbatt aggyal hagytuk el Londont.

Jóllehet, az ECTS nagyságrendekkel elmarad az E3 monumentális mivoltához képest, azért még így is elég meggyőző volt.

A repülőn hazafelé végig azon gondolkodtam, elég lesz-e a rendelkezésemre álló hat oldal a shown látottak bemutatására? Úgy látszik, elég lett. Ez már csak azért is így van, mert a nagy kiadók többsége távolmaradt. A kisebbek azonban még így is elég szép felhozatallal bírtak, nekik köszönhető, hogy a konzol-invázió ellenére derűs arccal tekinthetünk a PC-s játékpiac jövője felé. Ámen.

VargaB.

Még egy dolgot hadd mondjak el: akkor, ott kint, Londonban, a Leicester Square-en láttam pár utcazenészt.

Volt, aki hatalmas bámészkodó tömeg közepén állva játszotta az angolszász dalokat, elemi erővel énekelve. És volt ott egy öreg fickó is, aki jóval szerényebb közönség előtt nyomta egy harmonikával, és egy tizenéves srác gitárkíséretével a tradicionális bluest.

És én nagyon irigyeltem ezért.

Counter-Strike Condition Zero

Csak kiadnák már...

Tessék? Te nem tudod, mi az a Counter-Strike? Honnan jöttél, Afganisztánból?

Na jól figyelj, elmondom még egyszer. A Counter-Strike tulajdonképpen egy multiplayer kiegészítő (ún. mod), amely a Half-Life alapjaira épül. A játékosok két csapatra (terrorista és anti-terrorista) oszlanak, és reális körülmények (fegyverek, sérülésmodell, stb.) között igyekeznek borsot törni egymás orra alá.

A mod első bétaváltozata 1999-ben jelent meg az interneten, és az azóta eltelt időben a világ legnépszerűbb online FPS-évé vált. Amikor ezeket a sorokat írom, a tömegek még az 1.1-es verzióval játszanak, de már mindenki tűkön ülve várja 1.3-as patch-et.

Két év hosszú idő egy ennyire sikeres program „életében". A játékosok egyre gyakrabban morfondíroztak a jövőn. Szerették volna tudni, hogy mi lesz a fejlesztők következő lépése. Kézenfekvő (és kényelmes) megoldás lett volna például a Counter-Strike 2.0 piacra dobása. Erre a programra sajnos még várnunk kell, mert a Valve Software mást eszelt ki. Ők ugyanis szerették volna az „alapmű" légkörét és feszültségét átültetni egyjátékos üzemmódba is. Eddig úgy fest, ez sikerülni is fog nekik.

A Condition Zero fejlesztését még a Rogue Entertainment kezdte meg, de a project nemrég átkerült a Half-Life specialista (ők fogják elkészíteni a Playstation 2-es konverziót is) Gearbox Software-hez. A váltás oka: a Valve bizalma megrendült a cégben, amikor a Condition Zero project menedzsere (Jim Molinet) váratlanul „átigazolt" a Sony-hoz. A Rogue ugyan váltig állította, hogy ők nem tudtak semmit Jim terveiről (tényleg így volt), és hogy képesek az elvárásoknak megfelelően befejezni a programot, de hiába. A Valve „elárulva érezte magát", és attól félt, hogy Molinet távozása olyan elvándorási hullámot fog elindítani, amely végül a Rogue bezáráshoz fog vezetni.

A játék alapkoncepciója szerint ellenfeleinket és csapattársainkat is mesterséges intelligencia (AI) fogja irányítani. Hogy ez miért sarkalatos pont? Csak azért, mert a legtöbben az élő emberek elleni harc miatt szeretünk online játszani. Ebből az következik, hogy a Valve egyetlen esélye a sikerre egy olyan fejlett AI, amilyet még nem láttunk számítógépes játékban. Lehetetlen küldetés? Nem biztos. Ha visszaidézem azokat a napokat, amikor először nyomtam végig a Half-Life-ot, beugrik egy kép. Anyu és én az ágyam alatt keressük az állam, ami akkor esett le, amikor megtapasztaltam a Black Mesat „felszabadítani" kívánó tengerészgyalogos-alakulat intelligenciáját. Ugye ti is emlékeztek? Osztag felsorakozik, fedezéket keres, rádióüzenetek hangzanak el, majd egyszer csak azon veszem észre magam, hogy a néma csöndet egy felém guruló kézigránát semmivel össze nem téveszthető hangja töri meg. Egy szó mint száz: ha valaki képes a fent említett feladatra, az a Valve.





A Condition Zero 16 új térképen teszi próbára képességeinket. Néhány helyszín kedvcsinálónak: az Atlantai Járványügyi Központ, egy stadion Spanyolországban, a Louvre (!), a Csalagút, a Kowlooni-öböl Hong Kongban, egy Tájfun osztályú orosz tengeralattjáró és a NORAD (!). Azt hiszem, elég impresszív a lista.

Mielőtt bemutatnám az új fegyvereket, megemlíteném azokat a szempontokat, amelyeket a fejlesztők szem előtt tartottak akkor, amikor eldöntötték, mi is fog bekerülni a Condition Zeroba. Egyrészt szerették volna fenntartani a fegyverek közötti viszonylagos egyensúlyt. Másrészt ügyeltek a „csúzlik" valósághű lemodellezésére. Harmadrészt arra törekedtek, hogy olyan cuccokat pakoljanak bele a játékba, amelyet mindenki szeretne kipróbálni. Negyedrészt olyan fegyvereket implementáltak, amelyek elmélyítik a program stratégiai aspektusát.

Most már jöhet a feketeleves! Az M-79-es gránátvető (csak CT veheti meg) ideális eszköz szobák és szellőzők megtisztítására. A lövedék a detonáció bekövetkeztéig a fizika törvényeinek engedelmeskedve fog pattogni. Szakavatott kezekben hihetetlen pusztításra lesz képes.

Valljuk be, a jelenleg használatos HE gránátnak nincsen sok köze a valós élethez. Hiába robban tőlünk akár csak két méterre, a HP drasztikus csökkenésén kívül más nem jelzi, mennyire pusztító fegyverrel is van dolgunk. Ennek a Condition Zero megjelenésével vége! Az új kézigránát (CT és T egyaránt megveheti) elől nincs menekvés. A hatósugarán belül tartózkodók a HP-csökkenésén kívül el fogják ejteni fegyvereiket és az sem lesz ritka, hogy a légnyomás hatására több métert repülnek.

A kemper terrorok életét a Bouncing Betty (CT) névre hallgató taposóakna fogja megkeseríteni. Az okosan letett BB-k jelentősen be fogják határolni a rosszfiúk lehetőségeit.

A következő fegyver a kedvencem. A robbanószerrel töltött öv (T) azoknak a terroristáknak lesz ideális választás, akiknek fontosabb az ÜGY, mint rongyos életük. Ha belegondolok, mekkora királyság lesz, amikor egy óvatosan közeledő CT-csoportot darabokra cincál egy soraik közé berohanó öngyilkos merénylő. Zseniális ötlet!

A Jackhammer puskát (CT és T) a Max Payne-ből már jól ismerhetjük. A másodpercenként 12 töltény kilövésére alkalmas shotgunnal képesek leszünk villámgyorsan átrendezni az erőviszonyokat.

Az M-60-as (CT) géppuskát használva megtudhatjuk, hogy milyen lehetett Charlie Sheennek a Nagy Durranás második részében, amikor herezacskóig áll a töltényhüvelyben. Az M-60-as fürge, viszont használata fülsüketítő zajjal jár.

Az utolsó bemutatásra váró fegyver igazi unikum: egy automata nyílpuska (T). A nyílvessző, amelyet kilő, mérgezett. Akit eltalál, annak onnantól fogva folyamatosan csökken a HP-je, sőt, a hírek szerint egy bizonyos idő eltelte után az áldozatnál látászavarok is fel fognak lépni. Süti!

A térképekről és a fegyverekről már beszéltünk, már csak a választható modellek vannak hátra. A Gearbox ígérete szerint legalább egy anti-terrorista (Szpecnaz kommandós) és egy terrorista (az USA-ban játszódó térképek kedvéért) model-



[illegible] a Counter-Strike-hoz képest. Az orosz [illegible] érdekes [illegible]. A mellett, hogy [illegible] állnak, még- [illegible] semmitől. Ha [illegible] teljesítése [illegible] a törvé- [illegible] határokat, hát [illegible]

[illegible] Zeroban az egy- [illegible] a különböző [illegible] jól passzoló [illegible]. Ezen kívül, ha [illegible] a településeményekből, [illegible] megkülönböztető [illegible] katonainkat. [illegible] összesen 160 [illegible] modell áll a ren- [illegible] be, elég [illegible] [illegible] módddal kapcso- [illegible] meglehetősen sok a [illegible]. Ami biztos: lesz. [illegible] újítás a [illegible] Strike patch-csel [illegible] voice over IP [illegible] tulajdonképpen a már jól bevált Roger Wilco névre hallgató programot fogja (?) felváltani. Kipróbálni még nem volt alkalmam, de a hírek szerint elég lesz egy gombnyomás az aktiválásához, és máris mehet a vaker. Vannak elképzeléseim arról, hogy mi fog zajlani a magyar szervereken. ☺

A másik újdonság — ha jól tudom — az Alias Binder feltelepítését fogja szükségtelenné tenni. Miről is van szó? A Condition Zeroban képesek leszünk összeállítani bizonyos felszerelés-konfigurációkat, és azokat hozzárendelhetjük majd egy-egy gombhoz, vagyis a vásárlás folyamata pillanatokra fog csökkenni. Ha nem is túl jelentős, de mindenképpen dicséretes és persze kényelmes újítás.

A Condition Zero megjelenése után már nem csak a fragek és a győzelmek száma lesz a mérvadó egy-egy játékos, vagy csapat megítélésében. Megjelennek ugyanis a kitüntetések. A program minden menet után plecsnivel fogja jutalmazni a legeredményesebb, és a legtöbb „fejest" kiosztó játékost. Ezek az információk majd az „eredményjelző tábláról" lesznek leolvashatók, ahol ezentúl a játékosok neve mellett fel lesz tüntetve az általuk használt fegyver ikonja is.

Ugye veletek is előfordult már, hogy szerettetek volna egy jót hentelni a helyi hálózatban, de a kevés résztvevő miatt a játékélmény elmaradt az interneten megszokottól? Persze a világhálóról le lehet tölteni botokat, de az ő intelligenciájuk hagy némi kívánnivalót maga után. A Condition Zeroban a tökéletes AI (remélhetőleg) adott lesz, így mindenféle külső segítség nélkül pár pillanat alatt létrehozhatunk majd olyan LAN-partikat, ahol mondjuk az összes CT bot, míg a terrorok csapatát a marketing-osztály alkotja.

Ezeket a többjátékos üzemmódot érintő újításokat közel sem érzem annyira „ütősnek", mint például az új választható fegyvereket. Túlnyomó részük tulajdonképpen nem más, mint már eddig is létező programok implementálása. Ennek ellenére a Valve minden tettén látszik, hogy a játékosok igényeinél és érdekeinél semmit nem tartanak fontosabbnak.

A Condition Zero megjelenésével a Counter-Strike jövője meglehetősen bizonytalanná fog válni. Egyelőre azt hiszem, még a Valve sem tudja, hogy a két program hogyan fog viszonyulni egymáshoz. Annyi biztos, hogy valamilyen formában kompatibilisek lesznek egymással, és az is kiderült már, hogy a Condition Zero nem ingyenesen letölthető add-on lesz, hanem a boltok polcaira kerülő teljes árú szoftver. A hírek szerint valamikor lesz Counter-Strike 2.0 is. Hogy a köztes időben hogyan fog reagálni a piac a két hasonló programra, rejtély. Az biztosnak látszik, hogy a Condition Zero multipalyer újításainak egy része (voice over IP, spectator mód) be fog kerülni a Counter-Strike-ba és a hírek szerint az új térképek is játszhatók lesznek a „nagy öreggel". Abban viszont már nem bízom, hogy ugyanez lesz a helyzet a friss modellekkel és a fegyverekkel is.

De azt hiszem, ezen majd ráérünk akkor izgulni, amikor a kezünkbe fogjuk a CZ dobozát, és először lépünk be egy olyan szerverre, ahol a 'Condition Zero' feliratot olvashatjuk. Nagyon bízom abban, hogy a Valve és a Gearbox munkáját semmi nem fogja hátráltatni, és sikerül olyan kiforrott programot (itt főleg az AI-ra gondolok) írniuk, amely méltó folytatása lesz a Half-Life single-, és a Counter-Strike multiplayer hagyományainak. Az előjelek mindenesetre több mint biztatók.

Sajnos a program megjelenési időpontjáról nem tudtam pontos információkat szerezni. Reméljük minél hamarabb merevlemezünkön tudhatjuk a Condition Zerot. Annyi biztos, hogy én már most tövig rágom a körmöm az izgalomtól.

Bazska

web: *www.sierrastudios.com*
fejlesztő: *Valve*
kiadó: *Sierra*
megjelenés: *2002*

ETHERLORDS

Az oroszok már megint a spájzban vannak...

Ulla régi jó barátom. Segítőkész, kedves, elbűvölő hölgyemény, aki szereti éreztetni, hogy komolyan veszi üzleti partnerét — mindezt teszi annak ellenére, hogy a magyar piac bizony még kelet-európai mértékkel nézve is igencsak kicsiny. Talán ennek köszönhető, hogy mindig vegyes érzelmektől mentesen tudok hozzá fordulni, ha szükségem van valamire...

Kapcsolatunk akkor vált szorosabbá, amikor az Evil Islands kapcsán először kerestem meg őt úgy, hogy nem csupán infókat, válaszokat kértem, hanem elé tártam abbéli tervemet, hogy csinálhatnánk egy közös játékot: ő adja a hozzávalót, én a felületet a lapban.

A dolog végül is összejött: gyakorlatilag a fent említett játék sikerének köszönhető, hogy azóta is igyekszünk minél több nyereményjátékot olvasóink elé tárni.

Azóta az 576 Kbyte és a Fishtank Interactive között már-már barátinak nevezhető viszony alakult ki, és a német hölgy továbbra is komolyan vesz minket. Hála neki, és annak, hogy tisztában van vele, mennyire kíváncsian is várom az Etherlords megjelenését, augusztus végén nagy nehezen kiharcolt nekem egy béta verziót tartalmazó CD-t. Én persze nagy lelkesedéssel vetettem bele magam az anyag tesztelésébe...

A veszély kelet felől érkezik...

Már az Evil Islands kapcsán is könnyen rá lehetett jönni, hogy a Rages of Mages sorozattal debütáló Nival Interactive kezdi kinőni magát. Pár hónappal ezelőtt a játék — egyáltalán nem érdemtelenül — elnyerte a Hónap Játéka kitüntető címét, és mindenki biztos lehetett benne, hogy hallani fogunk még az orosz fejlesztőcsapatról.

Hamarosan egyre több helyen olvashattuk, láthattuk az Etherlords nevet feltűnedezni. A Nivalra oly jellemző „cyber-fantasy" alakok egyre többször fordultak elő a különböző internetes magazinok hasábjain — de hogy pontosan miről is szól ez a game, arról talán csak az interjúkból lehetett képet alkotni.

Most végre megadatott a lehetőség, hogy magam is elmerüljek a játék mélységeibe — és természetesen, hogy megosszam veletek a tapasztalataimat.



Az éter urai

Körökre osztott stratégia-szerepjáték. Valahogy így határozhatjuk meg az Etherlords műfaját. De hogy mit is takar mindez? Vegyünk hát egy felülnézeti térképet, ahol hőseink kalandoznak, épületeink virágoznak, gazdaságunk fejlődik. Különböző taktikai megfontoltságú lépéseink után szépen ki kell várnunk, amíg ellenfelünk is megteszi azokat. Eddig tiszta.

Amint azonban hőseink összetűzésbe kerülnek az ellen képviselőivel, átváltunk a battle screenre, ahol is körökre osztott harc következik, rengeteg varázslattal és idézéssel.

Valljuk be, mindez talán nem is annyira különleges, mint ahogy az a lelkes beharangozások alapján gondolhattuk volna. Azonban ne legyünk földhözragadtak, és vigyázó szemünket tartsuk még egy darabig az Éter Urain.

A játék ugyanis jócskán többet nyújt annál, mint azt elsőre gondolnánk.

A körökre osztott harcra például gond nélkül ráhúzhatjuk a játék-a-játékban jelzőt...

De ne szaladjunk ennyire előre!

Inkább lássuk szépen sorban, mire is van szükség ahhoz, hogy elboldogul-junk az Etherlords világában.

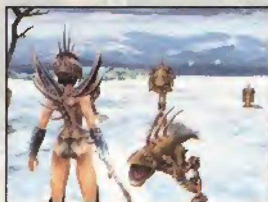


Körökre osztott stratégia

Melyek is azok a tényezők, amelyeket minden stratégiában megtalálhatóak, és alapvetően meghatározzák a játék mivoltát? Épületek, egységek, erőforrások.

Az Etherlordsban, hasonlóan más stratégiákhoz, különböző erőforrások birtoklásáról kell gondoskodnunk. Ezek a térképen megtalálhatóak, és belátásunk szerint elfoglalhatóak, de estenként a legyőzött ellenfelektől is begyűjthetők — ily módon körönként gyarapodhat adott előforrás általunk birtokolt mennyisége.

Pontosan hét erőforrás az, amelyet ezen kulcsfontosságú helyek elfoglalásával és uralásával gyarapíthatunk — minden egyes nap elteltével automatikusan növekszik az általunk birtokolt készletek mennyisége. Ezekből aztán varázslatokat, rúnákat vásárolhatunk. Persze, hogy a helyzet mégse legyen ilyen egyszerű, shopingolásunkat erősen befolyásolja azon tényező, miszerint minden egyes varázslat megvásárlásához legalább négy erőforrásból birtokolnunk kell az adott mennyiséget. Az igazán nyerő erőforrás kombinációkból olyan varázslatokra tehetünk szert, amelyek tökéletesen választott népünk arculatához igazodnak — így értelemszerűen halálos fegyverré válhatnak kezünkben.



A maradék három erőforrás némileg eltér az eddig taglaltaktól, és jóval nehezebb is hozzájuk jutni. Azonban ezeket ugyanolyan fontos gyűjteni, hiszen a későbbi küldetések végrehajtásához gyakran elengedhetetlen egy-egy olyan varázslat, amely csak ezen erőforrások birtoklásával szerezhető meg.

Legutolsó erőforrásunk maga az Éter, amely kastélyaink és hőseink fenntartásához lesz elengedhetetlen. Ez a forrás nem halmozható — mennyisége csak annak a függvénye, hogy mennyi lelőhelyet tartunk uralmunk alatt. Ez határozza meg, hogy mi az a fix éter-érték, amit napról napra megkapunk — ez az érték azonban nem változik a napok elteltével, nem gyűlik össze, mint egyéb erőforrásaink, hanem állandóan azon a ponton marad, amit az általunk birtokolt lelőhelyek száma meghatároz, ha elhasználjuk, ha nem.

Körökre osztott szerepjáték

Kissé meglepődtem, amikor először kerültem összetűzésbe az Etherlords univerzumában egy ellenséges hőssel. X-Comon edződött játékos



[illegible] valamiféle [illegible] parancs után, [illegible] Ehelyett [illegible] varázslatra, [illegible] ellenére. Per- [illegible] hős is, aki képes [illegible] varázslatra, de ha [illegible] megállapí- [illegible] hogy karaktereink a [illegible] igencsak tapasz- [illegible] csak mágikus [illegible] igen izgal- [illegible] válhatnak [illegible]. És — igen — [illegible] is.

[illegible] a fent [illegible] a csata: [illegible] mágus felső- [illegible] ással szemben. [illegible] életerejük és [illegible] jártasságukat [illegible] szintjük adott. A [illegible] ezek függvényéből [illegible] használható Éterrel [illegible] ez első körben [illegible] nem túl sok — legalábbis nem felturbózott karakter esetén — így szépen elkez[illegible] az általunk [illegible] idézésekből, varázslatokból gazdálkodni. Mond[illegible] megidézünk valamiféle gyengécske [illegible] (maximum [illegible] idézhetünk),

[illegible] végezetéig, de leg- [illegible] fog küz- [illegible] ellenfelünk nem [illegible] harcosunk idő előtti [illegible] varázserőnk függvé- [illegible] bocsáthatunk egy [illegible] felturbózó [illegible] esetben mindjárt jobb [illegible] arra, hogy ellenfe- [illegible] lényeket leápol- [illegible] a karakterek jó része [illegible] képes az ellenre köz- [illegible] idézni — így [illegible] arra, hogy árt- [illegible] hogy a ránk irá- [illegible] irányításunk alatt







visszaverjék. Szerencsére — főleg magasabb szinten — rengeteg féle-fajta lényt megidézhetünk, melyek között vannak kifejezetten védekező és támadó karakterek is, de akad olyan is, amely például leveszi vállunkról harcosaink felturbózásának fáradalmait, ugyanis jelenlétükkel automatikusan növelik azok teljesítőképességét. Az AI dicséretére legyen mondva, hogy a gépi ellenfelek előszeretettel végeznek minél hamarabb a társaikra ilyen hatással bíró lényekkel — amit persze akár saját hasznunkra is fordíthatunk, amennyiben magunkénak valljuk a paraszt feláldozásának elvét a nagyobb cél elérésének érdekében.

Jóllehet, sok hős karakter nem rendelkezik az ellenfél személyére ható közvetlen varázslattal, sokszor rendelkezésükre áll az ellenfél teremtményeire globálisan ható mágia. Egy-egy ork tűzfal például gyakorlatilag teljesen leredukálja az ellen legalsóbb szintű lényeit, így biztosítva lépéselőnyt számunkra.

Különböző nagy erővel bíró monsztrékat is megidézhetünk harc közben, ám ezen alternatívával nem árt kesztyűs kézzel bánni: az ilyen különleges lények ugyanis nem tartoznak standard varázskészletünkbe, így megidézésük után a harc végeztével örökre elvésznek — nem árt tehát kétszer is meggondolni, szorult-e annyira helyzetünk, hogy bevetésükhöz folyamodjunk.

És hogy fest?

Lássuk tehát néhány szóban, hogy a napjainkban oly fontossá vált látvány és megjelenítés milyen értékeket tud felmutatni az Etherlords esetében.

Nos, a stratégiai képernyő némiképp idejét múlt, ez egy percig sem vitás. A stratégák azonban sosem arról voltak híresek, hogy túlzott követelményeket támasztottak volna kedvenc műfajukkal szemben, lássuk be hát mi is, hogy a gazdaság irányításához, és a hősök koordinálásához ez a felülnézeti megjelenítésen tökéletesen megfelel.

Ami azonban valóban hozza a Nivaltól elvárt látványbéli színvonalat, az maga a harc.

Jóllehet, pont a napokban kaptam ígéretet rá, hogy a következő generációs béta verzió már sokkal szebb lesz, én úgy gondolom, hogy a textúrák felbontásának kivételével a progi ezen része tökéletesen rendben van: a figurák határozottan karakteresek, egyediek, és hozzák a stílt, amit már az Evil Islands kapcsán is oly sokat emlegettünk — az orosz srácok ugyanis nem félnek egy-egy fantasy körökben jól ismert lényt saját egyéni elképzeléseik alapján ábrázolni, ami számomra külön élvezetet jelent. Már az EI esetében is nagyon bejöttek ezek az újhullámos szörnyek, de most rátettek még egy lapáttal, ugyanis néhány lény teljesen cyber külsőt kapott, ami gyakran érdekes kontrasztot hoz létre... ami — legalábbis számomra — mindenképp sokat dob a játék hangulatán.

A kamerakezelés is igen jól sikerültnek tűnik: harc közben zoomolhatunk, forgathatunk, de akár automatára is kapcsolhatjuk az egészet — ilyenkor a kamera tisztes távolságból igyekszik követni az eseményeket, míg az egy bizonyos személyre irányuló varázslatokat mindig premier plánban közvetíti — igencsak meglepődtem, hogy milyen jól használható...

Végül is

be kell fejeznem ezt az előzetest, hiszen oly kevés a hely, pedig még rengeteget lehetne írni, elárulni olyan részleteket, amelyek igazán csak játék közben jönnek le a lelkes júzer számára. Hála a progi közeli megjelenésének, hamarosan már egy teljes ismertető keretében vesézhetjük ki azt, ami ide nem fért be. Talán jobb is ez így, hiszen a Nivalos srácokat ismerve nem lepődnék meg, ha még ez alatt a majd két hónap alatt is előrukkolnának valami meglepetéssel.

Egy azonban biztos: az Etherlords már jelenlegi állapotában is sziklaszilárdan megállná helyét a játékpiacon — egy oly mostohán elhanyagolt műfaj kései gyermeke ez, amely méltatlanul süllyedt az emlékezés mélységes mocsarának bugyraiba. De ha csak arra gondolunk, hány meggyőzőnek ígérkező program tűnt fel mostanában (Freedom Force, Dreamland Chronicles, Paradise Cracked), nagyon is úgy tűnik, hogy a műfaj újra feltámad hamvaiból.

Az Etherlords pedig a lehető legjobb bizonyíték lesz erre.

VargaB.

web: www.etherlords.com
fejlesztő: Nival Interactive
kiadó: Fishtank Interactive
megjelenés: 2001. november

Előzetes

Deus Ex²

Isteni színjáték SE

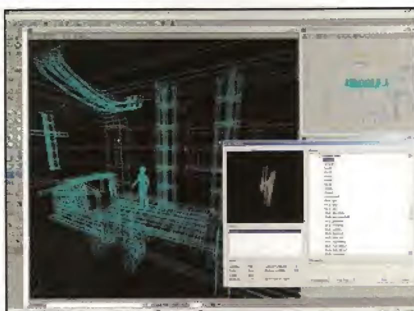
Az alig több mint egy éve keltezett Deus Ex képében mind a szakma, mind a játékos társadalom egyöntetű véleménye szerint a 2000-es év egyik legelőremutatóbb FPS szemelvényét köszönthettük. A benne életre hívott sötét, klasszicista cyberpunk jövőkép, s az RPG hagyományokat idéző karakterfejlesztés az akkori csúcstechnológia jegyében fogant grafikus kidolgozással — a darabot az Unreal engine fűtötte, sőt fűti máig is — párosulva örvendeztette az új ízekre fogékony kritika, s a játékosok köreit. Mint az ismeretes, a sikersztorik tetemes része a legtöbb esetben folytatást nyer — egy Deus Ex kaliberű FPS darabra pedig kiemelten igaz lehet ez. S noha a soron következő — spoiler: második — epizód munkálatai már gőzerővel folynak, a fejlesztés sejthetően még meglehetősen korai fázisban leledzik. Ám lévén, a project főbb irányvonalai már tisztázottak, feltérképezzük mindazt, amit a Deus Ex 2-ről ezen idő szerint tudni lehet, kvázi: illik.

Alapok

Az eredeti darab játékmenetét illető legüdvözlendőbb megoldás a világ lehetőségeinek relatív korlátlansága volt. Adott szituációban többféleképpen is kísérletet tehettünk elgondolásaink megvalósítására. Így az árnyékok takarásában araszolgatva éppen úgy eljuthattunk egyik pontból — noshát — a másikba, mintha a ramboid megközelítést részesítvén előnyben, kísérletet tettünk volna a két pont közötti ellenséges érzületű humanoidok likvidálására. Sőt, üdvözlendő módon tucatnyi relatív személyiséggel megáldott karakter is mozgolódott a programban, akikkel lehetőség nyílott szocializálni is, nyomokban egészen elegáns formában. Jó példa, mikor kezdeti munkáltató intézményünk, a Unatco főhadiszállásának feltérképezését végezzük. Mikor az ember beéri a retyó-szekciót, óhatatlanul is felvetődik: érdemes-e bevizsgálni a női toalettet is? Simán... és akkor jön a meglepetés, mikor az eligazítást követően Herr Direktor azzal búcsúzik tőlünk: „— És Denton! Kérem, a jövőben használja a férfi toalettet — a viselkedése zavart kelt az itt dolgozók körében. Viszlát!"



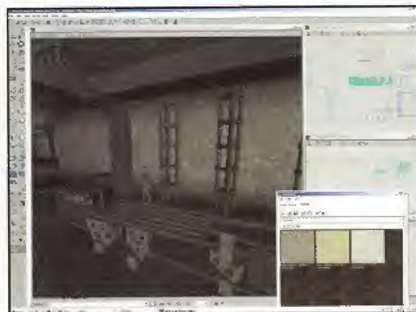
Szóval, már az első Deus Exben is mutatkozott valami abból az intelligens karakter és világmodellből, mely ugyan kétségtelenül determinált lábakon állott, ám éppen annak továbbfejlesztése ígérkezik a folytatás legkiemelkedőbb újításának.



Az AI finomhangolása révén az alkotók kísérletet tesznek a valóban hihetően megélhető interakciók modellezésére, mely a tervek szerint az NPC-kkel való szocializációs helyzetgyakorlatok kimeneteléből egyenesen következő játékmenet alapjául is szolgál majd. S noha az első epizódban ábrázolt modell is hasonló kísérleteket tett, a karakterek viselkedése, bizonyos szituációk — részünkről történő — lereagálása több esetben is meglehetősen gépiesnek, matexagúnak hatott. A fejlesztett AI megalkotásával azonban sansz mutatkozik rá, hogy ezen abszolút ígéretes modell a második epizódban már kiforrott formában s arculattal érkezik köreinkbe.

Technológia, Történet

A játék grafikus megvalósításáért továbbra is az Unreal technológia felel, ám a project volumenéhez méltóan, a Deus Ex alatt már az új generációs Unreal motor, a Warfare süvölt majd. A játék lelkét ellenben továbbra is a még az Epic által megalkotott, s természetesen alapos továbbfejlesztés, finomhangolás tárgyává vált rutinok s kódhegyek tartják folytonos mozgásban. Mint az elvárható, a második epizód során is kiemelt jelentőségnek örvend a történeti vonalvezetés, illetve annak lehetőség szerinti minél színvonalasabb mivolta. Ami már biztos: a játék az első epizód egyenes folytatásaként fogható majd fel, ám hogy az eredeti darab három befejezése közül melyiket is tekintik az alkotók mérvadónak, ez idő szerint nem ismeretes. Biztosnak látszik ugyanakkor egy másik játékos karakter szerepeltetése is, akiről annyit tudni, hogy nőből van. És aki nőből van, és cyberpunk is, aligha nevezhető érdektelennek. A sztori eszmeiségéért s nívójáért gyakorlatilag egy emberként felel mind a designergárda, s mind az a Sheldon Pacotti, akinek nevéhez az első epizód dialógusai, s gyakorlatilag a komplett forgatókönyv megírása is fűződik. Ő, jelzem: továbbra is ezen területen kamatoztatja az eddigi munka során szerzett tapasztalatait. Az új grafikus motor lehetőségeinek, s az eredeti alkotócsapat gyakorlottságának hála, esély mutatkozik, hogy a Deus Ex 2 elődjéhez méltó elragadtatást teremt a piacon. Egyedüli fájdalom, helyesebben: egy nem-annyira-barátságos, ám belátható körülmény, hogy egy ilyen fajsúlyú darab megalkotásához rengeteg energia s idő szükségeltetik. Az alkotók így legkorábban 2002 végére saccolják a munkálatok befejezését, s a kész játék piacra dobását. Várjuk őt olyan melegséggel, melyet megérdemlünk....



by GyZ

web: *www.ionstorm.com*
fejlesztő: *Ion Storm*
kiadó: *Eidos*
megjelenés: *2002. Q4*

World of Warcraft

Ork on-line

A [illegible] során felröppent [illegible] megcáfolha- [illegible] értesülések szerint [illegible] RPG készí- [illegible] a Blizzard. S hogy a [illegible] értesülések hátterében [illegible] az idei ECTS [illegible] European Computer Trade [illegible] megrendezése során fény is [illegible] a Blizzardot képviselő [illegible] beszámolt, a cég nem [illegible] egy éve dolgozik már [illegible] nevű projecten, [illegible] a kósza pletykák [illegible] — valóban a [illegible] kalauzolja a [illegible] az a készülő mű [illegible] ezt a Warcraft [illegible] szerepeltetésé- [illegible] az idei [illegible] meg a készülő játék [illegible] s noha a prog- [illegible] dátumát — jó [illegible] — csupán [illegible] jegyében vol- [illegible] a cég embe- [illegible] munkálatok [illegible] bemutatott [illegible] látszik mind- [illegible] egyszersmind [illegible] arculatát, illetve [illegible] az áttekintéshez.

[illegible]

[illegible] a Blizzard mun- [illegible] módon azt kell [illegible] hogy a rendszerint [illegible] cég minden egyes [illegible] a teljes 3D-re támasz- [illegible] is határozza [illegible] szórakoztató [illegible] Sem a Warcraft, sem a [illegible] s a cég harmadik [illegible] a Starcraft sem érezte szük- [illegible] mielőbbi [illegible] megállapítás azon- [illegible] érvényét veszti: az oly [illegible] már 3D-s [illegible] karaktereket alkalmazva [illegible] — [illegible] mihama- [illegible] — [illegible] vehetjük a cég új generációs RTS-ét. A Blizzard tehát elszánta magát a harmadik dimenzió meghódítására, sőt, a még szintén készülő Warcraft III mellett belekezdtek több mint ígéretesnek tűnő MMORPG-jük készítésébe is. Az alkotók az eredeti Warcraftekből megismert, rajzfilmszerű képi megvalósítás jegyében fogant Azeroth-világmodell lehető legpontosabb implementálására törekedve igyekeznek kihasználni a 3D adta lehetőségeket, az itt mellékelt sreenshotok láttán pedig nagyon úgy tűnik, hogy a Blizzardos emberek az új modell használatának tükrében is hozzák a tőlük szokott munkaszínvonalat.

Karakter Kultúra

Azeroth földjén ugyebár léteznek orkok, és emberek. Ám, magukat jól értesültnek valló források szerint a harmadik epizódban új faj debütál majd a Warcraft univerzumban: a Tauren. A Taurenek evolúciós szempontok szerint valahol a bika és az ember között ingáznak, s míg a Warcraft III-ból közelebbről is megismerjük majd őket, személyükben köszönthetjük a harmadik játszható karakterosztályt is ork és ember után. A darab szabályrendszerének lelkét a lépcsőzetes módon elsajátítható s fejleszthető képzettségek, s persze az XP gyűjtögetésből, s teljesített questekből adódó egyre magasabb szintek jelentik. A harcrendszer Mark Kern producer állítása szerint sajátos átmenet, ha úgy tetszik: a lehető legpraktikusabb alapokon nyugvó kompromisszum lesz a Diablo II, s egyéb, más MMORPG-kben ábrázolt fightmodellek között. S lévén a World of Warcraft vérbeli kereszteződésnek ígérkezik az RPG és akció játékok legüdvözlendőbb sajátosságai között, kiemelt hangsúly fektettetik a darab dinamizmusára. Idézet Mr. Kerntől: „Egyik legalapvetőbb célkitűzésünk, hogy a játékvilágban jelenlévő karaktereket folytonos mozgásban tartsuk. Nincs lehangolóbb a felhasználó számára, mint egy könyvet olvasva várakozni tíz-húsz perceket, míg karaktere adott esetben felgyógyul, avagy megszűnik az őt sújtó átok — ezért olyan világmodell megalkotásán fáradozunk, mely egyetlen pillanatra sem kárhoztatja a karaktert tétlenségre, mely minden esetben lehetőséget biztosít a kialakult szituációk hatékony kezelésére, legyenek azok bármely természetűek is."

Valamely sreenshoton ott figyel a játék határozottan kényelmesnek tűnő kezelőfelülete is, mely ugyan még most is folytonos finomhangolás tárgyát képezi, ám funkcionalitása, s a benne rejlő lehetőségek átgondolt felépítése végett esély mutatkozik, hogy az alkotók ezen fronton sem fognak bukást produkálni. Létezik egy ablak, mely specifikusan a karakterek egymás közötti kommunikációját teszi lehetővé — social, sőt szó van arról, hogy a darab izomból támogatja majd a mikrofon alapú kommunikációt is.

Azeroth földje már most monumentális méretű, s hogy majdani kiforrott arculata minőségi MMORPG élményanyagot ígér, a Blizzardra jellemző precizitás, s a műfajt illető nagyfokú tapasztalatuk is biztosítani látszik. A játék bétatesztje hamarosan megindul, így aki közvetlenül is megosztaná észrevételeit, esetleges ötleteit az alkotókkal, azonmód szaladjon a Blizzard honlapjára a részletek végett!

by GyZ

web: *www.blizzard.com*
fejlesztő: *Blizzard*
kiadó: *Sierra*
megjelenés: *majd ha kész...*



A HÓNAP JÁTÉKA
2001. SZEPTEMBER
MAX PAYNE
DO NOT CROSS NYPD A MAN WITH NOTHING TO LOSE DO NOT CROSS NYPD A MAN WIT

MAX PAYNE

...csak EGY arathat...

H[illegible] Az utolsó [illegible] mind- [illegible] a ponthoz [illegible] engedtem a [illegible] vége volt.

[illegible] hatásra is levonni [illegible] a fenti [illegible] évezredünk [illegible] -varományo- [illegible] Payne-nek első, [illegible] is kinyilat- [illegible] Péntek tizen- [illegible] — [illegible] nap is [illegible] — [illegible] a MaxFX névre [illegible] motor egyes ver- [illegible], így Max [illegible] a percekben már [illegible] és sikátoro- [illegible] egyetlen, bor- [illegible] lévő érdekeket, [illegible] jogosságának [illegible]

[illegible] eljövetelét már [illegible] erkölcscsősz [illegible] lehetett. A [illegible] videók minded- [illegible] alkalma- [illegible] szájkerekítésre [illegible] elemek felvonulta- [illegible] s mind az újdon- [illegible] akcióra [illegible] Világos volt, [illegible] történetét már csak [illegible] végett is [illegible] előzik majd [illegible] S most, hogy [illegible] — Mr. Payne [illegible] megtudhunk mily [illegible] úgy, hogy [illegible] minden New [illegible] csirkefogót, aki a [illegible] éjszakáin is [illegible] ösvényre [illegible]

Rémképregény

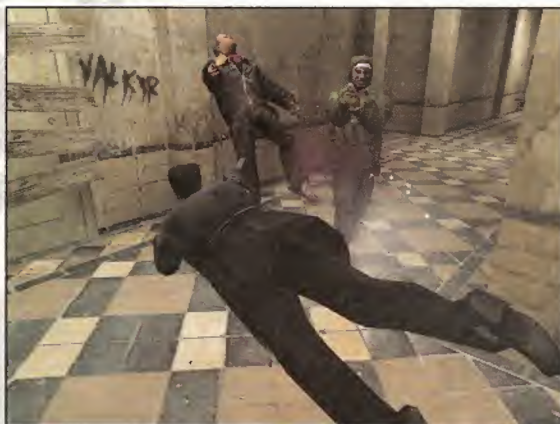
[illegible] nevével fémjelzett [illegible] az első percekben kiemelkedik a 3rd Person stíl képviselői közül, a játék történeti nyomvonalának prezentálásakor is világossá válik. Igen komoly az ötlet: a Max Payne bekattanásához vezető, majd későbbi cselekedetei hatására bekövetkező eseményeket egy a játék végére több mint 80 oldalas képregény mutatja be, mely meglehetősen súlyos, elborult képi világával tökéletesen alapozza meg az egész játékra oly jellemző, hamisítatlan Max Payne érzetet. Csak szép sorjában: a Payne képregény által megidézett atmoszféra minőségéről ugyanis nem csupán az aktuálisan elérhető oldalak lapozgathatósága — ez aztán a szép szó — kezeskedik: a play gombra kattintva lejátszhatjuk az egyes kockákhoz tartozó dialógusokat élőszóban is, mely mód mellé természetesen éppúgy dukálnak a sztereó hangeffektek, mint a maxipara zenei támogatottság — az összhatás kifejezetten erőteljes. S micsoda öröm: a képregény narrátorának, valamint sejthetően önmagának szerepében is Max Payne jasszít be. Nem túlzás ez — a főhőst megszemélyesítő figurához, illetve a képregényben, avagy akár a játékvilágban ábrázolt karakterek mellé is nívós, kristálytiszta szinkronhangok dukálnak. Így nem csupán a sztori, ám Max Payne fanyar személyiségének bemutatása terén is jeleskedik a — szaktekintélyek szerint — Noir Comicok (lett légyen úgy...) képi világát idéző Payne rémképregény. Nagyszerű ötlet, remek kivitelezés — ám vajon rendben van-e minden, ami mögötte áll? S lévén, hogy mögötte a sztori áll, fel is térképezzük a cselekményszál eszmei tartalmának értékeit. A történet első, s második számú előnye: egyrészt hozza a jobbára tengerentúli keltezésű akció-thrillerekben ábrázolt tartalmiságot, fordulatokat is — ugyanakkor a sztori előrehaladtával, bizonyos pontokon kellően szövevényessé válik az egész ügylet ahhoz, hogy késztetést érezhessünk a játék többszöri végigtolására. S mivel a történet sejthetően szervesen kapcsolódik az érdemi játékhoz, sőt annak révén folyamatos adalékokkal egészül ki, a komplett cselekményszál ismertetése helyett álljon emitt a Max Payne ámokfutásához vezető főbb körülmények ismertetése.



[illegible] - [illegible] fájni fog...

"....New York város, Bronx: a Valkyrt forgalmazó bűnszövetkezetek szakadatlan összecsapásai folytán továbbra is teljes a krízis. Max Payne rendőrtiszt, aki után a rendfenntartó szervek nagy erőkkel nyomoznak a ma holtan talált DEA ügynök kapcsán, információink szerint ezekben a percekben is egyszemélyes háborút visel korábbi, feltételezett bűntársai ellenében. Eddigi áldozatai között szerepel a maffia köreiből ismert Joey és Virgilio Finito, valamint a büntetés-végrehajtás elöl szökésben lévő, a Chicago negyedben elkövetett gyilkosságok okán körözött Rico Muerte is. Az NYPD képviseletében Jim Bravura hivatalosan is megerősítette a Max Payne elleni országos elfogatóparancsot, valamint leszögezte: minden lépést készek megtenni annak érdekében, hogy a rendőrtiszt a törvény színe előtt feleljen tettelért. Az NYPD ezirányú intézkedései még váratnak magukra

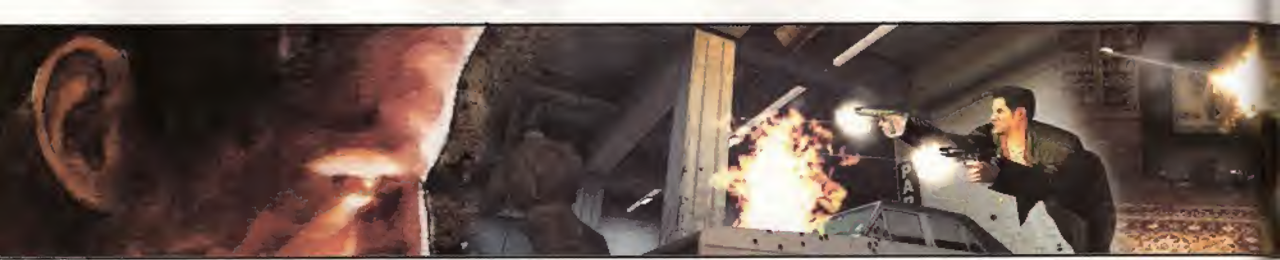
- NCC TV Híradó, Kyra Silver."



▲ Ha Max Payne lő - fogy a munició.

Amerikai Álom

Mr. Payne nem volt mindig oly ingerült alkat, mint mostanában. Életének, Michelle nevű felesége révén szerves része volt a szerelem, sőt a játék kezdetét megelőző harmadik év telén főhősünk megismeri az apasággal járó örömöket is. No és a felelősség? Bizony, az is jár egy gyermek mellé — ám ennek gyakorlati megtapasztalására Max Payne-nek ekkor nincs lehetősége. Vannak ugyanis ezek a kemény drogok: némi utánaolvasást követően is kiderülhet hogy meglehetősen alattomos szerek ezek, melyek jobbára ugyan igen magasztos gondolatokat s képzeteket idéznek elő a használó elméjében. Ám az ennek fejében fizetendő ár ismeretében — hazavágott szervezet, atomjaira hullott, torz személyiség, meg-amit-akartok — könnyen belátható, hogy célszerűbb lehet tartózkodni az efféle cuccoktól, s más eszközökkel kutatni a transzcendens kéééptelen magaslatait — Tipp Szekció: lehetőség szerint szín józanul. Mindez szép, ám egy dolog a tudás, másik a kivitelezés. Fenti gondolataink koherencia-terhes mivoltuk ellenére sem igen hathatják meg azt a tucatnyi junkiet, akik egy mindaddig ismeretlen, Valkyr nevű drogon pörögve törnek be Max Payne házába, hogy aztán végezzenek a főhős szerelmével s mindössze pár napot látott gyermekével. S noha az eseménysor önmagában is meglehetősen kiakasztó, erre még rátesz egy lapáttal a határozottan erőteljes rendezés — egyébiránt az a furcsa helyzet áll fent, hogy a sokkoló nyitó képsorok hatására oly szívesen engedi a júzer szabadjára az „állatot", hogy kifejezetten üdítő az összes junkie drogtól rontott agyvelejét a tapétára kenni.



A Remedy által megalkotott, Max-FX névre keresztelt grafikus motor felelős a játék megjelenítéséért, matematikai struktúrájáért is. A kifejezetten ezen projecthez készült engine legüdvözlendőbb lehetőségei között csokornyi, újszerű technikai kivitelezés jegyében fogant megoldás debütál — ilyen az Exit Optimization, portál alapokon nyugvó világmodell. Ennek használata révén megoldható, hogy a processzor csupán az aktuálisan megjelenített tér geometriáját tárolja el a pillanatnyi számításokhoz. Az eljárás révén jelentős erőforrásokat kímél meg a programot futtató vas, mely tartalékok azonban nem sokáig maradnak kihasználatlanok — a Max Payne-ben ábrázolt részecskerendszerek — füst, por, robbanások — s egyéb különleges effektusok megjelenítéséért is egy, az engine-ben leledző ügyes kis szubrutin a felelős, melynek sejthetően szintén elkél az energia.

Érdekes módon három hosszú évbe tellik, míg fordulat áll be az új drog eredetét kutató, ám rendre zsákutcákba vezető nyomozásokban — ja, mert ha még nem mondtam volna, úgy időszerű lehet megjegyezni: Max Payne alapkiosztás szerint a New York-i rendőrség kötelékeit erősíti. A játék kezdetekor főhősünk már, mint beépült alvilági elem kutatja a Valkyr legnagyobb volumenű terjesztőit, remélvén, hogy azok közelebb juttatják őt a drog értelmi szerzőihez is. B. B. nevű kollégája s bizalmasa egy nap telefonon keresi fel Max Paynet, s közli: rendkívül fontos fejlemények adódtak a Valkyr üggyel kapcsolatban. Alex, főhősünk második számú bizalmasa ezekben a pillanatokban már a Roscoe Street-i metróállomáson vár Mr. Payne-re, hogy „ápdételhesse" a megszerzett információkkal. Ezen ponton, a metróról való leszállásunkat követően veszi kezdetét az érdemi játék. Őrültők?

Imígyen szóla, alakulá' — bocs — a Max Payne sztori első fejezeteinek összegzett tartalma, ám mint azt már jeleztük: a történet kellően összetett s kidolgozott ahhoz, hogy poéngyilkolnak minősülne a folytatás ismertetése. Ehelyett immár a Max Payne — mint informatikai jelenség — által kínált játékélmény, esztétikum tanulmányozásának szenteljük a teret.

▲ I did it - MYYYYYYY WAAAAAAY!

KillKillKillKillKillKill... és Kill

A térképeken fellelhető elemek leirtásán, illetve a kijárat felkutatásán kívül más feladat gyakorlatilag nem vár ránk. Max Payne ámokfutásainak azonban kellő tartalmat szolgáltat a kidolgozott cselekményszál éppen úgy, mint a változatos helyszíneket felvonultató pályarepertoár. A már említett metróaluljárótól a Half-Life képi világát idéző kutatólaboratóriumig is eljutunk majd vérgőzös utunk során, sőt az első fejezet vége felé még csipetnyi okkult behatással is számolnunk kell. Utóbbi hozadékot érdekes módon többen is méltatlankodva fogadták, mondván: az alkotók minden bizonnyal kifogytak a fantáziából, s végső elkeseredésükben alkották meg az első epizód végjátékát — ha azonban tudatában vagyunk a stuffot fejlesztő cég Finn mivoltának, úgy már érthetővé válik a Skandináv mitológiai elemeket felvonultató, egyes számú Végső Leszámolás. Így érzésem szerint csak a sznobéria jegyében lehet elmarasztalni az alkotókat azért, mert merszük volt — egyébiránt kifejezetten érdekes — nemzeti örökségükkel fűszerezni a stuff első epizódját.



▲ Az asztalért bocs

Felfigyelhetünk rá, hogy az itt ábrázolt New York komplett lakossága gengszterekből s junkiekból áll, sehol egy véletlenszerűen leszedhető civil elem. Ezt az alkotók a játék egésze alatt folyamatosan tomboló ítéletidő szerepeltetésével igyekeztek kimagyarázni, sőt a képregény során Max Payne is jelzi, mekkora jó ez a hóvihar, mely otthon maradásra készteti az emberek jelentős részét — szám szerint 100%-ukat — kevesebb ártatlan ember kerülhet a tűzvonalba. Naja — szám szerint 0 darab.

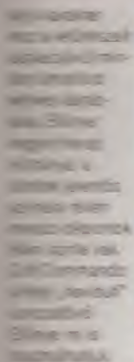
Max Payne irányítása meglehetősen egyszerű: a kurzorgombok, avagy ízlés szerint „wasd" használatával deklarálhatjuk lépéseink irányát, míg az egér mozgatásával fejünk forgatása, és a kívánt nyomvonal meghatározása is kivitelezhető. Space és shift ugrik, „r" újratölt, bal egérgomb lő. Ha rendelkezünk mouse wheel-el, úgy annak többszöri megnyomása révén ciklikusan végigmazsolázhatjuk fegyverrepertoárunkat — ekkor Mr. Payne bal egérgomb hatására kezébe veszi az aktuálisan kijelölt eszközt.

A játék felépítéséhez, történetiségéhez szervesen hozzátartoznak az interaktív elemek, melyek közelsége esetén egy villogó felkiáltójel dominálja Max Payne feje búbját. Ha kellően közel kerülünk a tárgyhoz, úgy főhősünk automatikusan rászegezi tekintetét — á lá Manuel Calavera — jelezvén az eszköz interaktív mivoltát. Ez lehet egy levél, kulcs, avagy az éppen aktuális TV közvetítés, egyebek: minden esetben az entert használva aktiválhatjuk azokat, sejthetően profiljuk szerint. Így, kulcs esetében Max Payne magához veszi a tárgyat, míg levelek, TV közvetítések tartalmáról rendszerint a képregény újabb oldalai révén kapunk képet. Entert használva aktiválhatóak a bezárt ajtók kinyitását, liftek aktiválását lehetővé tevő gombok is, az újabb fegyverek, muníció felvétele pedig automatikusan történik.

Stukker Kultúra

Nézzük a Mr. Payne által használatba vehető fegyverek komplett sorát. Baseballütő: a helyi fa testápoló segítségével két-három, avagy némi gyakorlást követően egyetlen csapás révén is harcképtelenné tehetőek opponenseink. Előnye: sohasem fogy ki belőle a muníció. Hátránya: hosszú távon viszonylag kevés sanszunk lehet egy baseball ütő innenső végén fegyverek garmadájával szemben. Lead Pipe: a fémcső mind profilját, mind használhatóságát tekintve hasonló a baseballütőhöz. Előnye: ez már fémből van. Hátránya: van neki. Desert Eagle: viszonylag gyors, jelentős tűzerőt képviselő lőfegyver. Előnye: mondom, lőfegyver. Hátránya: nem létezik Desert Eagle akimbo mód. Beretta: egy igazi klasszikus. Előnye: két megszerzett darab esetén választható akimbo mód. Hátránya: tűzereje alul marad a Desert Eagle-el szemben. Jackhammer: igazán kedves darab, melynek Előnye: jó nagyot üt. Hátránya: ezt a gengszterek is jól tudják — olyannyira, hogy csak tőlük szerezhető be ez a típus. Pump Action Shotgun: a Doom óta alapvetésszámba menő, jó öreg „csik-csik" típusú darab itt is befigyel. Előnye: hét betárazható sörét. Hátránya: hosszadalmas újratöltés. Sawed-Off Shotgun: a csak e típusra jellemző

„– Kanyi?! Itt Angelo Punchinello.
– Angie baba! Mondd csak, mennyibe került neked ez a gyermek itt? Többe, mint a neve sejteti, hm?
– Max Payne?!
– Rögtön elsőre – talál, süllyeszt.
– Halott ember vagy, Payne! Halott ember!
– Igen: ezt mondja nekem mindenki egy ideje. Mondd csak – biztos, hogy nem keversz ezzel a hullával? Nyugtasson a tudat: hamarosan beszélni fogunk. Csak te és én.
– Te... – ! telefonlecsap ! –
Punchinellot felhúzni veszélyes játék volt. Ám a felhúzott ember hibákat követ el. Tudhattam volna előbb is – így akartam látni Punchinellot: eléggé felhúzva ahhoz, hogy megbotoljon a saját lábában. Hogy megbotoljon – s egyenest a sírjába zuhanjon."



[illegible] meg ő is. Ingram: a [illegible] nagyfokú hason[illegible] célszerszám [illegible] esetén akimbo [illegible] nem jár mellé [illegible] a „visszatéééérek" [illegible] szakberende[illegible] lehet, de úgyse [illegible] nagyot pukkan. [illegible] együtt, ha nem [illegible] Hand Grenade: kézi[illegible] eldobható. Hátránya: [illegible] robban, nem csak a [illegible] Cocktail: az oly [illegible] forró folyadék itt [illegible] elvárható attitűdöt. [illegible] ég a bácsi ég. Hátránya: [illegible] Sniper Rifle: [illegible] melynek Előnye, [illegible] mesterlövészpuska. Hátránya: [illegible] nincs neki. Apropó: [illegible] esetében az „e" [illegible] folyamatos nyomvatartása [illegible] lehetőségünk a dinami[illegible] — hajrá!



▲ *Ha Max Payne ég - szorítok neki.*

A Jobb Egérgomb

[illegible] szegezze tekintetét a moni[illegible] sarkába — ott figyel [illegible] megjelenítő sziluett, [illegible] egészében elvörö[illegible] szenderülünk. [illegible] a Painkiller [illegible] is, melyeket csinos kis [illegible] adagol a program, s [illegible] a falakon található [illegible], elvétve a lekaszált gonosztevőktől vehetjük magunkhoz őket — mekkora mák, hogy a gengszterek immúnisak rájuk. Egyszerre 8 tégely lehet nálunk, ám tárolókapacitásunk határértéke csupán eszményi performansz esetén bír jelentőséggel. Egy tégelyre való tablettát a TAB segedelmével nyelhetünk el. Vissza a bal sarokba: a sziluett melletti homokóra kiemelt jelentőségnek örvend — itt kapunk tájékoztatást a rendelkezésünkre álló Bullet Time mértékéről. Ez az a mód, melyet a jobb egérgomb határozott lenyomásával tehetünk aktívvá, felfedvén s egyszersmind megtapasztalván a Max Payne legkiemelkedőbb újítását. Mi is a Bullet Time? Ebben a módban az idő jelentősen belassul, nevéhez hűen kellő mértékben ahhoz, hogy még a kilőtt golyók pontos útját is nyomonkövethessük. Ólomlábakon cammogó másodpercek jegyében persze könnyebb kordában tartani az akciót, ugyanakkor Max Payne bizonyos specialitásai is csak Bullet Time-ban válnak aktívvá — ezekről később, előbb szenteljük figyelmünket a Bullet Time effekt kivitelezésének. Az alaphangulatot Mr. Payne szívdobogása, illetve a környezetből beérkező hangeffektusok messzi, felmorajló mivolta hivatott megteremteni — ezek mellé dukál a lassított felvételek sebességére ütő időskála. Az effekt által képviselt összhatás színvonalát aligha érheti komolyabb szó: a golyók által húzott kondenzcsíkok (?), az elhasznált töltényhüvelyek, sörétek kirepülésének modellezése is rendben van, míg a lassított időskála végett egészen élményszerű látványeffekteket szül a falak, ajtók lőfegyverekkel történő amortizálása. Ez egy példa volt. Egyébiránt voltam oly precíz s lemértem a Bullet Time módban tölthető időegység pontos hosszát, mely 16 másodpercben határozható meg. Ez, noha nem tűnik túlzottan hosszú időnek, bőven elegendő lehet négy-öt opponens kilyuggatására is. Felmerül a kérdés: hogyan tölthetjük fel újra a Bullet Time-homokórát? Egyszerű a képlet — ha valós időben végzünk valakivel, úgy pár másodpercnyi Bullet Time is üti markunkat, melyet aztán szükség szerinti időben hasznosíthatunk.



▲ *Most Dave Gahan Max Payne rajongó, vagy Max Payne Dave Gahan rajongó?*



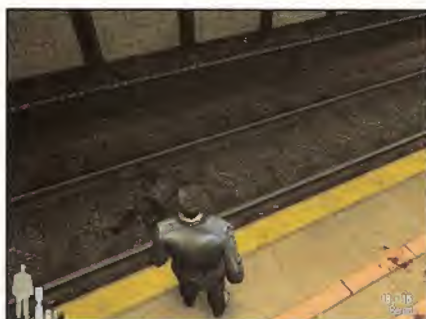
▲ *8:00:00:333*

A mód révén igénybevehető lehetőségek közül legfontosabb a hatékony dodge-olás, illetve a dodge-olás közbeni tüzelés elsajátítása. Dodge-hoz csak nyomjuk egyszerre a Bullet Time aktiválására is szolgáló jobb egérgombot valamely kurzorbillentyűvel — Max Payne így a megadott irány szerint képes jobbra, balra, előre és hátra — sőt az összes köztes irányba is — hosszas légútnak örvendő vetődést produkálni. Bullet Time módban egyébiránt másképp néz ki, sőt „viselkedik" is a vetődés: csak lassított módban van lehetőségünk egyszerre dodge-olni és lőni, a valós idő jegyében történő vetődés közben — melyhez célszerű a shiftet plusz iránybillentyűket használni — lőni nem tudunk.

Magnifikáns Makszefiksz

Grafikus megjelenítés terén az alkotók valóban igen agresszívre vették a figurát. Az életre hívott helyszínek, karakterek modellezése is gondos munkára vall, ám a MaxFX által ábrázolt képi világ legfőbb erényeként a megalkotott textúrák részletességét tekinthetjük. A skála, mely révén ezek élességét, illetve imént említett részletességüket szabályozhatjuk, maximális beállítások mellett csupán a renderelt állóképek színvonalához fogható grafikus megvalósítást láttatnak. Mindez szép, ám azzal számolnunk kell: ugyan a lehetőség adott, hogy kihozzuk a MaxFX-ből kihozható jelenlegi maximumot, ám ehhez gépünknek rettentő erőteljes perifériákkal kell rendelkeznie. A játék elindításakor bejelentkező dialógusablakban a program létező összes főbb jellemzőjét gépünk képességeihez igazíthatjuk, tájrészletességtől át egészen a részecskerendszerek megjelenítésének finomságáig. Ezek között is kiemelt jelentőségnek örvend a Detail Textures pont — itt engedélyezhetjük a legmagasabb felbontás,





▲ *Azt hitted, ennél rosszabb már nem történhet?*



▲ *Hiba volt...*



▲ *A Háztetős Screenshot, 8 Painkellerrel.*

részletesség jegyében alkotott textúrákat, melyek csupán High állásban válnak aktívvá. Ez az a pont, mely kiválasztásának tükrében minden további nélkül sanszunk van rövid időn belül porig alázni egy GeForce2-essel, 256 MB RAM-al, valamint 850-es procival szerelt konfigurációt is, mely azonban közepes textúrarészletesség, s minden más periféria maximumra állítása mellett, abszolút böcsülettel futtatja a játékot. Konklúzió: a nagy részletességű textúrák alkalmazása révén ugyan kocsányokon lógnak majd a használó szemei, ám játékélmény tekintetében meg kell elégednie egy módfelett csinos screenshotokból álló Max Payne slideshow-val. S noha számos pont, mint az anizotropikus szűrés is jelentősen igénybe veszi grafikus kártyánk agyacskáját, a legrészletesebb textúrák jegyében történő játékhoz egyértelmű alapkövetelmény a 64 MB RAM-al szerelt gyorsító. Elkeseredésre azonban ezzel együtt sincs oka senkinek — az alkotók által értelmezett medium beállítások jegyében már egy középkategóriás Pentium 2-esen, első generációs TNT-vel is süvít a darab erősen. Tudom, mit beszélek: öcsém is tolja a stuffot, láttam.

Ami finom

A játék egészére jellemző nyomasztó, borús atmoszféra végett Max Payne a legkarakteresebb arculatú stuffok közé is bebocsátást nyer, míg a szórakoztató informatika köreiben eleddig példa nélkül álló lehetőségeinek hála, kitűnően vizsgázik a 3rd Person stílt illető alapvető elvárásaink tükrében is — így a Bullet Time révén a darab képes olyan újdonságokat felvonultatni, melyek bármely, a stílus nyüstölése iránt elkötelezettséget érző játékos tetszését is megnyerhetik. A játékvilág szereplőinek is megvannak a maguk „filing-emelő" tulajdonságai, így határozottan ülnek az olyan kis aprócska, ám módfelett figyelmes rezdülések, mint a jöttünket érzékelő jómadarak gyűlölettel s félelemmel vegyes „Payne az!" s egyéb felkiáltásai, sőt a zenei aláfestést sem érheti komolyabb szó, tegyük hozzá: az esetek 90%-ában. Az utolsó térképek valamelyikének hátterében prezentált kompozíció ugyanis sokkal inkább idézi az Amerikai Nindzsa 45 zenei felhozatalának gyakorlati értékeit, ami az első, második fejezet mesteri



▲ *Hát sosem olvasol...?: „Vigyázz, lépcső!"*

para-loopjainak ismeretében kiemelten bosszantónak mondható.

Grafika terén, mint az eddigiek során már arról szó esett, Max Payne kellően erős konfiguráción dübörögve képes bármely, a piacon ma fellelhető stuffot sarokba szorítani — értendő ez a megjelenített kép minőségét, és semmiféleképpen sem annak eszmeiségét méltatva. Egyébiránt mindenképpen üdvözlendő, hogy a stuff alkotói nem átallották implementálni a horribilis géperőt igénylő textúra-csomagokat, hiszen így már annak esélye is fennáll, hogy Mr. Payne más alkotókat is hasonló megoldásokra késztet a jövőben.

Kiemelendőek a MaxFX által megjelenített részecskerendszerek is — füst, por, a golyók, ezek nyomai, a falakról lepattogzó vakolat, sőt az ezekhez társuló, következetes hangeffektek is mesteri munkára vallanak. Így, ha a slozin keverednénk összetűzésbe, — precedens lesz rá — a csempézet amortizálásának jellegzetes hangját hallhatjuk, míg a dokkoknál bonyolódó tűzharcok során a kilőtt golyók súlyos konténereken, hajótesteken gellert kapott fémes becsapódása örvendezteti életszerű hangeffektek iránt minden körülmények között fogékony hallószerveinket.

Ami nem finom

Érdekes módon éppen a játék esszenciájával kapcsolatban merültek fel bennem bizonyos kételyek — nem, nem a Bullet Time-ot fogjuk cinkelni, mert az tényleg nagyon jó, mondhatni: tök jó. A gondok ott kezdődnek, mikor eltalálunk valakit — vagy, ha éppenséggel minket találnak el. A parám tárgya a következő: a golyóknak nincsen erejük, míg a karaktereknek nincs semmiféle érdemi kultúrájuk arra nézve, miképpen is viselkedjenek, ha netán eltrafálják őket. A két aggály gyakorlatilag szervesen összefügg — találat esetén a karakter produkál egy béna, szánalmas kis vonaglást, míg ha elfogy az alkotók által rábízott HP érték, úgy következő találatnál, találati zónától függetlenül is gyönyörű szép hátast dob, de akkorát, mintha a mellszőrzetét csiklandozó duplacsövűvel terítettük volna be az arcot. A golyók tehát nem bírnak dinamikával, csupán „életerő-amortizálási-készséggel". Ugyancsak jó példa, mikor vetődő opponensre adunk le célzott lövéseket: ha még az ugrás pillanatában képesek vagyunk elfogyasztani a csóka életerejét, úgy akár a vetődés csúcspontján is egy pillanat alatt haptákba vágja magát az emberke, hogy aztán demonstrálhassa nekünk az imént már tárgyalt Hollywoodi Hátast. Ez kérem, elég gagyi. Van itt még ugyan egy másik

„Valami szinte már zavaróan ismerős volt a levélben: a betűk ritmusa, az elegáns, lendületes cirádák. Ismertem az írást. „Max! Egy számítógépes játék főszereplője vagy!" – olvastam. Az állított igazság lángoló, zöld hasadékot vájt tudatom kellős közepébe. Levegőben lógó fegyverstatisztikák, melyeket szemem sarkából kísérek figyelemmel szüntelen, a szakadatlan tüzelés repetitív, vég nélküli mivolta, lelassuló idő, óráknak tűnő mozdulatok – egy paranoid képzet, mely szerint minden lépésemet s rezdülésemet valaki más kontrollálja kedve szerint. Egy számítógépes játék főszereplője vagyok? – egy számítógépes játék... „– Ne engedd, Maxey fiú! A Valkyr az, amivel meglőttek! A drog! Próbáld legyőzni s térj vissza! Térj vissza, Maxey fiú!" Rossz vonal, rossz idő, furcsa és idegen szavak. Egy szót sem értek. De a hívó hangja – bárki is ő – megnyugtató. Ismerős."



▲ — Látod ezt a puskát? Képzeld: nem is az enyém.
— Ááá, ezért fogod fordít...!BUMM!

[illegible] s, mikor a csóka érdeklesztítő [illegible] képzetét keltvén leheli ki [illegible] elkecskéjét, ám ennek hát- [illegible] is ugyanaz az érdemben [illegible] áll, mely sajnálatos [illegible] alapjában jellemzi a Max Payne-ben ábrázolt karakterek s golyók [illegible]csgálatát. Látta mindenki a House of the Dead-eket?! Na csak [illegible] valami hasonlót illett volna meg- [illegible] a Max Payne fejlesztőinek is, [illegible]zónákkal, dinamikus karakter- [illegible], és igen, igen: lerepülő, [illegible]csırozott, szanaszét lőtt vég- [illegible]s testekkel. Ja, sérülési [illegible]. Történt, hogy Sniper Rifle-al [illegible] a módfelett gyanús vidé- [illegible] s meg is pillantottam egy kétes [illegible] mögül kilógó, fegyvermarko- [illegible] szorongató kezét. Könnyed [illegible], majd pudingpróba: egyetlen, [illegible] leadott célzott lövés hatására [illegible] a fickó. Haha. Ne felejtsük [illegible], hogy az imént felsorolt [illegible]ságok mind-mind a játék [illegible] gyengeségeiből származ- [illegible], ezek pedig az ütközésvizs- [illegible] sérülési zónák. Illetve, [illegible]enül leegyszerűsített [illegible].

[illegible] ám kellően bosszantó hiá- [illegible] Mr. Payne ugrás közbeni [illegible]sége — főhősünk a létező [illegible] felé képes egyszerre [illegible] és lőni, ám az irányított [illegible] tüzelés elsajátítására eddigi praxisa során nem nyílott lehetősége. Karakter árnyékok tekintetében a MaxFX-től sajnos csak „inkább-ne-lenne" típusú megoldásokra számíthatunk. Hiába is parametrizálható az árnyékrészletesség négy (!) fokozat szintjén, ebből az alsó egyenlő „nixárnyék", míg legfelső egyenlő a 90-es évek közepét idéző, „kétfoltacsókaalatt" színvonallal. Nevetséges. Ahhoz képest pedig kiemelten az, hogy éppen a közelmúlt során láttunk olyan anyagokat, melyek már szájtátásra sarkalló módon modellezték a karakterek árnyékait, gondoljunk csak a Blade of Darknessre, avagy a felejthető Giftre.

Van jobb is, ez pedig a játék által értelmezett nehézségi fokozatok megvalósítása. Én balga, azt gondoltam, most majd biztos többen jönnek rám, ez már igen komolynak ígérkezik — ehelyett minden marad a régiben, már, míg bele nem kezdünk első érdemi tűzharcunk lebonyolításába az aluljáróban. Vetődök jobbra, durr! — találat szegcsontra. Vetődök balra, durr! — találat fejre — és még mindig képe van élni az embernek. Mit lehet tenni? Bullet Time bekapcsol, kikerül opponens golyói, majd hosszas durrdurrdurr! fejszerkezetre. És akkor a fickó végre kegyeskedett hátast dobni a metróaknába, lásd screenshot. Nehézségi fokozatok címén tehát nem több, avagy intelligensebb, hanem golyóálló ellenfelekkel számolhatunk, akik garantáltan szavatoltak az első pársorozatbenyelésére.

Ez viszont egyenesen bővli.

▲ ...csak biztosra megyek!

„-Áááá, már kikapcsolt monitorral is végiggyalázom az egész stuffot!" - s noha ez a mondat nagy valószínűséggel nem a programmal történő intenzív foglalatoskodás kezdetétől számított harmadik napon hagyja majd el a Max Payne lényével mielőbbi azonosulási hajlandóságot mutató használó száját, azért csak tessék örvendeni: a játék igen magas fokú szavatosságát biztosítandó, az alkotók extraként mellékelik a Max-FX eredeti, minden főbb komponenset magában foglaló szerkesztőjét. Ezek: MaxED: térképtervező, térképtervezésre. ParticleFX: egyedi különleges effektusok megvalósítására is kvalifikált effektszerkesztő, míg az ActorFX lehetőséget biztosít, hogy a már elkészült, csontváz alapú modellekre általunk alkotott mesh objektumokat applikálva, merőben új karaktereket hívjunk életre a Max Payne univerzumban.

Max Payne ezúttal csak bemutatkozott

Ez derül ki a kreditlista végét záró egysorosból. Az összhatás nemhogy bemutatkozáshoz, de mítosz-várományoshoz is méltónak mondható. A játékkal kapcsolatos aggályaim gyakorlatilag ki is merülnek a fent tárgyalt hiányosságokban, melyekért alapjaiban kárpótolhat minket mind a hamisítatlan Max Payne filing, az igen komoly grafikus részletesség, avagy a Bullet Time. Max Payne minden valószínűség szerint aktív részese lesz a jövő szórakoztató informatikájának, hiszen a programmal érkező MaxFX komplett szerkesztői segítségével lehetőség nyílik új térképek, új módok elkészítésére is. Annak esélye pedig, hogy Max Payne rajongói nem élnek ezekkel a lehetőségekkel, gyakorlatilag zéró — és akkor még nem is szóltunk az eredeti alkotókról, akik szintén nem valószínű, hogy a közeljövőben hanyagolni fogják Mr. Payne-t — ahogy ő sem fog hanyagolni minket. Egy tipp a végére: már első nekifutásra is jó heccnek tűnik összeszámolni, hány emberkét fosztunk meg életétől a Max Payne végigjátszása során. A feladat nem is olyan egyszerű, mint amilyennek tűnik: én például 89-nél, majd következőnek — 232-nél is belezavarodtam. Érthetetlen...

▲ Nem rád...

by GyZ

www.maxpayne.com
Take2 Interactive / Remedy
PIII 700 (PII 450), 128 MB RAM (96 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	9

✓ - várható modok, térképek tucatjai - fejleszthető platform

X - jelen formájában még sekélyes, rövidke tartalmi felhozatal - nyomokban gyenge fightmodell

90

INDEPENDENCE WAR II Edge of CHAOS

Jól hallok...? Flux Engine?!

Az 1997-es szezon utolsó negyedévében keltezett, I-War című űrszimulátor bombaként robbant azon a piacon, mely kiélezettségéért már a mű megjelenésekor is oly nevek feleltek, mint az X-Wing vs. Tie Fighter, avagy a még 1996 végén debütáló, ám máig is igen népszerű Privateer 2. A mű sikerességének titkai a 3 - vagy 4? - CD-n terpeszkedő alapmű legfőbb erényeiben keresendőek: az átgondolt alapokon nyugvó, űrtörténelmi vonatkozásokkal s következetes történetiséggel felvértezett kampány mód, valamint az akkori grafikus kívánalmakat jócskán túlteljesítő képi megvalósítás révén az I-War múlt évezredünk egyik legfőbb ihletőjévé lépett elő — így aligha lehetett kétséges, hogy hoszabb-rövidebb időn belül magunkhoz szólíthatjuk az I-War mítosz következő epizódját. Is.

Az Űrről, a Zűrről, s ezek Mozgatóiról

Az I-Warban ábrázolt űrmodell két legjelentősebb csoportja a politikai szervezettség jegyében tevékenykedő Nemzetközösség, annak bizalmasaival, szimpatizánsaival egyetemben. S noha a Nemzetközösség galaktikus befolyása az idők során folyamatosan növekszik, a szervezet által meghozott törvények bizonyos tételei már több, eredetileg független kolónia, sőt bolygórendszer kereskedelmi érdekeit is sértik — az eljövendő évek így önkéntes alapon felesküdött, a Nemzetközösséggel nyílt szembehelyezkedést felvállaló elemeket szülnek, akik minden eszközt készek megragadni, hogy borsot törhessenek a nagyhatalom orra alá — végső célkitűzésük a Nemzetközösség elsöprése, de legalábbis teljhatalmának megszűntetése.

Az I-War világa így — üdvözlendő módon — nagyfokú hasonlóságokat mutat az Elite-ből, avagy áttételesen a klasszikus cyberpunk miliőből származtatható hozadékokkal: a Nemzetközösség bizalmát élvező érdekcsoportok, multivállalatok által létesített űrbéli gyárkolóniák, kereskedőutak fosztogatása kézenfekvő megoldásnak tűnik a Robin Hood eszmeiséget magukénak valló Indie-k - függetlenek, ha úgy tetszik: Fügik - olvasatában.

Mindazok, akik játszottak az eredeti darabbal, illetve azok, akik elolvassák a második epizódban bemutatott Enciklopédia historikus vonatkozású feljegyzéseit, értesülhetnek az itt életre hívott univerzum további, részletes történelméről - hogy pontosak legyünk, a Nemzetközösség széthullásától számított száz év történelméig. Az Independence War II az első epizód eseményei után száz esztendővel szólít minket űrbéli szerepvállalásra, s teszi ezt egy gazdatest ígéretében. Ő Cal Johnston, fajtájára nézve: embergyermek, lezavart évek száma: 12.

Apa, Fia...

Felix Johnston előélete nem ismeretes — annyi azonban bizonyos, hogy jelen idő szerint bányászként tevékenykedik egy közeli bányászkolónia alkalmazásában, mint ahogy az is: Cal nevű fia éppen az intro animáció derekán tölti be 12-edik életévét — jogi szempontok szerint. Felix javaslatára, Cal hazafelé veszi útját, magához szólítandó az édesapjától kapott születésnapi ajándékot — ezen gesztusok, olybá tűnik: továbbra is egyetemesek. Míg a gyermek távol van, a javában munkálkodó Felixnél tiszteletét teszi egy Caleb Maas nevű egyed. Kettőjük epés eszmecseréjéből kiderül, hogy Felix tetemes összegekkel tartozik a látogatónak. Szó szót, majd tűz tüzet követ. Felix le sem tagadhatná valamikori Indie voltát, oly sikkesen bánik el a Maas által ráuszított első vadásszal, ám a minden hájjal megkent gazfickó végül sikerrel teríti be hatvan megatonnával a kolónia közvetlen körzetét, míg ő maga, ha némi hányattatások révén is, de távozásba lép. A helyszínre visszaérkező Cal sejthető módon krokodilkönnyeket hullajtva nyugtázza édesapja megkérdőjelezhetetlen halálát, majd a soron következő óra első perceit az utolsó kapocs vizsgálatával tölti — mely nem más, mint a Felixtől kapott ajándék.

Lássuk, mi van benne — helyesebben: ki van benne. Jefferson Clay neve ugyancsak ismerősen csenghet az eredeti I-War ismerőinek: az alapkiosztás szerint hivatalnokként s köztisztviselőként tevékenykedő Clay a Függetlenségi Mozzanat legkiemelkedőbb alakjai közé tartozik, kinek harctéri tapasztalatához csupán utolsó megmozdulásának pátosza mérhető. Halálát a Tolimani Ütközetnél leli, mikor is életét feláldozva semmisíti meg a Szövetségesek megérkezését váró, Függetlenek által felemelt harci üteget. Utolsó, heroikus cselekedete révén több száz emberéletet ment meg, s avanzsál az Első Függetlenségi Háború mártírjai közé. Ám, a jelen csúcstechnológiája igen érdekes dolgokat produkál. Cal, miután felpattintja a laptopra emlékeztető, Felixtől kapott ajándékot, konstatálja: Jefferson Clay az Örök Vadászmezőkről ezen szakszerkezet áramköreiből merít új, még ha mesterséges életet is, sőt: a valamikori hús-vér Clay emlékeit, személyiségét kifogástalan formában közvetíti a külvilág felé Felix nem mindennapi ajándéka. Mindez szép, jóllehet sem Cal, ám a rutinos játékos éles elméjét sem hagyja hidegen a felvetés: honnan, s miként tehetett szert Clay Jefferson informatikai esszenciájára Felix Johnston, s különben is: mi volt a célja mindezzel? Ezen kérdések jelentőségével alighanem Clay is tisztában lehet, lévén útmutatásai alapján hamarosan egy olyan helyre navigáljuk el megszolgált kis hajónkat, mely számos felvetésünkre egyenes választ ad.


Flux Engine - Külső Nézet!



Flux Engine - Belső Nézet!


Flux Engine - Robbanás Effekt!

... és a Nagymama

Rendhagyó módon csupán ezen fejezet után térképezzük fel az űrben való navigálás, tájékozódás alappilléreit, jóllehet ahhoz, hogy megismerjük Felix édesanyjának munkásságát, már rendelkeznünk kell valamiféle űrhajó vezetési kultúrával. Az ismert űr gócpontokból áll, így értelemszerűen Cal kalandozásai is egy gócpontból indulnak. Ez a Badlans Cluster, mely legjelentősebb kereskedelmi forgalmáért az itt is képviseletekkel rendelkező megavállalatok felelnek, s noha a termelési pontok, gyárkolóniák közelében sejthetően erőteljes aktivitásra számíthatunk a felügyeleti szervek részéről, akad itt számos, csem-



[illegible] előszeretettel használt, [illegible] ...ert útvonal is. [illegible] is az Effrit nevű [illegible] minket, mond- [illegible] közepén találunk



▲ Flux Engine - Lens Flare Effekt!

[illegible] ami érdeklődésünkre [illegible] — s valóban. Gigászi [illegible] csillaghoz hasonlatos [illegible] a gazóriás, melyre bedok- [illegible] adalékokkal bővül a [illegible] család történetiségét illető [illegible]ségünk. Szóval, volt egy [illegible] Johnston nevű néni, aki a [illegible] emlékiratok tanúsága [illegible] elkötelezettséggel visel- [illegible] irant. A bázis, [illegible] pillanatban tar- [illegible] gyakorlatilag Lucrecia [illegible] fogható fel, melyet a [illegible] megfogalmazott [illegible] értelmében, a valamikori [illegible] hivatalosan is a levél — [illegible] bázis — megtalálójára [illegible]. Lucrecia írásában [illegible] hivatkozik valamikori men- [illegible] Jemerson Clayre — így már [illegible] miképpen is szálhatott a [illegible] tulajdonjoga Calra — [illegible] mondataiból kiderül, élete [illegible] csupán egyetlen dolgot [illegible] volna másképp: több időt [illegible] volna fiára, Felixre, [illegible] egyszóval, a Clay által is diszk- [illegible] körvonalazott elgondolás nyo- [illegible] lehet gondoskodnunk [illegible] örökségének mielőbbi [illegible] helyezéséről. A bázis, kapa- [illegible] alkalmas lehet mind a [illegible], sőt gyártási munká- [illegible] tasára is, ám az idők [illegible] ment szerkezetek, kime- [illegible] tartalékok új alkatrészekért [illegible] Így elsődleges objektívánk, [illegible] körzetben tartózkodó állo- [illegible] érdekcsoportok között meglel- [illegible] ösvényeket s kapcsolatokat, [illegible] révén szert tehetünk a javítási [illegible] szükséges eszkö- [illegible]

Odakint

Az első epizód során megismert, tucatnyi funkcióval felvértezett menü az új darabban is itt figyel, ráadásul finomhangolt formában. Elég csupán megnyomnunk valamely kurzorgombot, s már mazsolázhatunk is. Ahhoz azonban, hogy megérthessük az itt hozzáférhető funkciók jelentős részét, először vegyük szemügyre a HUD jobb alsó sarkában látható kis ablakot, mely a radarjaink hatósugarában tartózkodó entitások — legyenek azok űrhajók, állomások, avagy égitestek — hozzánk viszonyított távolságát jelzi. Ezek között a „,", illetve „." billentyűkkel válogathatunk, míg „home" a sor elejére, „end" pedig annak végére ugrik. Bármely entitásra mozgatván az aktív szelekciót, a bal felső sarokban bővebb információt is kapunk a célpontról, melyek közül is kiemelt jelentőségnek örvend a kiválasztott elem regisztrációs kulcsa. A kulcsok révén egyébiránt már eleve megsaccolható, érdemes-e az aktuális hajóval csetepatét kezdeményeznünk — így, teszem fel a kereskedőutak közelében állomásozó rendfenntartókkal való kakaskodás kezdetben aligha vezethet sok jóra. Most, hogy tudunk szelektálni a körzetünkben tartózkodó elemek között, elsajátíthatjuk az autopilot használatát is — lévén az autópilótának adható utasítások mindig az aktív célpontra vonatkoznak. Approach: célpont megközelítése. Formate: a célponthoz való felzárkózás. Pursuit: üldözés — kezdetben nem aktív. Dock: bedokkolás. Megjegyzendő, hogy dokkolni csak azután van lehetőségünk, hogy az autópilóta leszabályozta magát a célpontunkul választott állomás közvetlen közelében. Hasznos funkció az F5, mely az autopilot azonnali kikapcsolását teszi lehetővé, sőt a szerkezet minden funkciójához hozzáférhetünk hotkeyek segítségével is. Felvetődik a kérdés: hogyan is lehetséges egymástól sápasztó távolságokra eső gócok egyes komponenseit kijelölni az autopilot célállomásául? Erre szolgál a Starmap, melyet a menü NAV csoportjából érhetünk el — a csillagtérképet szükség szerint zoomolhatjuk, majd a kurzorgombokkal végigmazsolázhatjuk az aktuális nagyítás tükrében hozzáférhető állomásokat, bolygókat is. Entert nyomva az autopilot információi „ápdételődnek", s immár semmi akadálya, hogy egy F6-ot követően megkezdjük a fény sebességén is túlmutató száguldásunkat az LDS mezőben. Ezek tehát a közlekedés alapjai, ám meg kell jegyezzük: a kidolgozott forgatókönyv révén az esetek túlnyomó többségében fedélzeti számítógépünk automatikusan feltünteti a készítők által javallott, s így a sztori nyomvonalához is igazodó célpontot.



▲ Flux Engine - Kaputt Effekt!

Tekintsük át hajóink további, egyetemes perifériáit — ilyenek a pajzsok, a fegyverek, s természetesen a motor is. A menü ENG pontján keresztül férhetünk hozzá az elosztóhoz, mely révén szabadon konfigurálhatjuk hajónk energiatartalékait e három főbb terület között. Az elosztó esetében egyébiránt kifejezetten javallott a hotkeyek használata, ehhez csupán a kurzorbillentyűk shift-el való kombinálását kell alkalmaznunk. Hogy mikor-melyik területre is szánunk tetemesebb energiát a rendelkezésünkre álló egészből, nyilván az aktuális szituáció diktálja. Amennyiben jelentős ellenséges túlerővel találjuk szembe magunkat, úgy kézenfekvő megoldásnak tűnik fullra tunningolni a motorokat, majd a lehető leggyorsabban tiplit venni — igen ám, de bármely periféria csurig töltése csupán a másik kettő szükségszerű kiapasztása révén lehetséges — így tessék mérlegelni, felvállalható-e a relatív sebezhetőség a választott periféria megerősítésének időtartamáig, elvégre hiába is húzzuk csutkára a motorokat, ha a leapasztott pajzsenergia révén már négy-öt találat is egyet jelenthet hajónk megsemmisülésével.

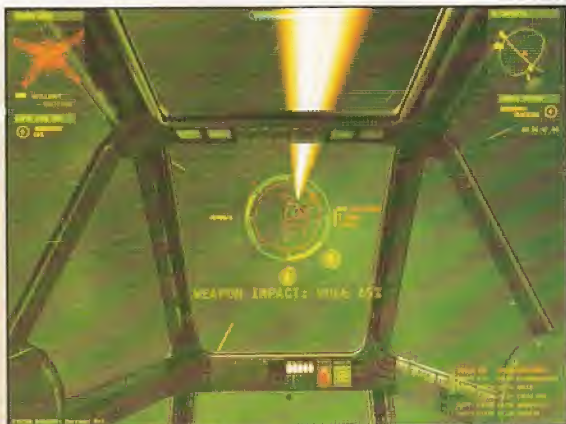
Lehetőségünk van magunkat kvázieltűntetni, ehhez csupán apasszuk le a hajónkban futkározó elektromos feszültséget. Rendkívül jól használható trükk, mely segítségével minimálisra csökkenthetjük annak kockázatát, hogy kiszúrnak minket — ám a vas „rebootolása" bele telik némi időbe, ezzel tessék számolni!



▲ Flux Engine - LDS Effekt!

Apropó, menekülés: még az első felvonás előtt szert kell tennünk egy pár Fuel Rodra, biztosítandó a bázis energia-felvételét. Közel s távolban





▲ *Flux Engine - Lézernyaláb Effekt!*



▲*Sssssssss... !PIUNG!, !PIUNG!, !PIUNG!*

egyetlen hely van, ahol hozzáférhetünk ezekhez a darabokhoz, ez pedig az Efrittől nem messze eső, szemétlerakó-hellyel kombinált űrtemető. Itt, mint az elvárható: tucatnyi junker — űrszemét bekebelezésére, majd eladására szakosodott üregyén — tevékenykedik, akik hajlamosak azonnal tüzet nyitni mindenkire, akinek regisztrációs kulcsa eltér az övéjüktől. Egyetlen megoldás, ha észrevétlenül bedokkolunk a reaktorba, majd magunkhoz szólítjuk a fuel rodokat. Ám hiába is adjuk elő a kidokkolást a lehető legdiszkrétebb módon, a junkerek mindenképpen kiszúrnak minket távozásunkkor. Mit is tesz az egyszeri űrkalóz? Betáplálja az autópilótának Lucrecia bázisát, majd imádkozásba fog, hogy még azelőtt képes legyen LDS-be lépni, mielőtt ripityára szaggatja őt a kilenc-tíz kalóz. Helytelen megoldás, biztos halál: előfordulhat, hogy az LDS csupán egy teljes percnyi belövést követően válik aktívvá, ezen idő pedig bőven elég arra, hogy a junkerek rakétái szétszaggassák hajónk pajzsát, majd testét is. Ehelyett célszerűbb maximumra húzni a motorokat, majd csak azután aktiválni az autópilótát, hogy legalább hatvan, hetvenezer kilométer távolságra keveredtünk a junkerektől. A küldetés célja valójában ennek felismerése — ha bármely megfontolásból menekülőre vennénk a figurát, az autopilot aktiválása előtt mindig kerüljünk tisztes távolságba a minket üldöző elemektől.

15 év egy kávéfőző mellett

Pontosan ennyi idő telt el azóta, hogy Cal otthagyta Clayt a kritikus kávéfőző közelében, miután az installált fuel rodok egyéb, sürgősen beszerzendő szerkezetek szükségességét tették úgymond: nyilvánvalóvá. A forgatókönyvírók szeszélye folytán azonban, Cal szemtől szembe kerül Felix gyilkosával, Caleb Maassal — a beszélgetés dramaturgiai középpontján érkezik be két rendfenntartó, akikkel Caleb gyerek rutinszerűen megeteti a „nem-tudom-ki-ez-az-ember-jött-és-rámtámadt" féle modellt. Eredmény: Cal hajóját elkobozzák, majd a gyermeket egy közeli börtönkolóniába hurcolják. 15 év múltán, mikor Cal Johnston betölti 27-edik életévét, csokornyi elítélt élére állva hajt végre sikeres szökést, egyúttal megalapozván az Independence War II történetiségének további fordulatait. Cal volt rabtársai, mikor felismerik a Lucrecia bázisában rejlő lehetőségeket, kivétel nélkül az ittmaradás mellett döntenek — gyakorlatilag ezen pont tekinthető az érdemi játék kezdetének, lévén bázisunk már csaknem teljesen üzemképes, s hajónk is van, mely segítségével megalapozható ténykedésünk Lucrecia örökségéhez méltó folytatása. Nézzünk csak körül tüzetesebben is a bázison: az első számú, főbb helyi jellegzetesség a hangár, melyen keresztül hozzáférhetünk űrhajóparkunk egyes darabjaihoz, illetve még a felszállás előtt finomhangolhatjuk a gépre szerelt fegyverzet, motorok, kiegészítők sokaságát. Az ezzel való pepecselgetés azonban csak a későbbiek folyamán bizonyul majd célszerűnek, mikor a már rengeteg felhasználható eszköz közül aktuális feladatunk függvényében ítélhetjük meg, mi az ami nélkülözhetetlennek, avagy szükségtelennek ígérkezik. Típusonként egyébiránt számos, jól átgondolt kiosztás tartozik a gépek mellé már alapból is, így csak annyit még: mindig szükség szerint. Szintén a hangárban nyílik lehetőségünk rakományt pakolni gépünkre, ám csupán egyetlen cargo podra valót. Ez nem sok, viszont kifejezetten kevés. A soron következő, Trade menüpont révén hamarosan világossá válik, miért is ezen megszorítás repülhető gépeink tükrében. A kereskedelem, az Elite-tól, sőt a többi klóntól is eltérő módon, barter alapokon nyugszik — azaz, láthatjuk a piac által kínált portékákat, míg mellettük azon javakat, melyek fejében a tulajdonos hajlandó üzletet kötni velünk, értsd: elcserélni saját javait az általunk kínált portékáért. Hogy ez a kereskedelem szisztéma mennyire is tűnik meggyőzőnek, arról a Flux Engine, Blekzuppen szekcióban részletesen is értekezünk, ám addig is érdemes tisztázni a kereskedőhajók kifosztásakor alkalmazott ügymenet főbb mozzanatait. Mikor kellően megszorongatunk egy transzportert, az rendszerint leoldja magáról minden rakományát — lehetne őket szépen felvenni, hacsak nem kötne minket a mindössze egyetlen cargo podra való tárolókapacitás. De köt. Így a megoldást teherhordó emberünk, Jafs jelenti: a menü COMM pontján keresztül elérhetjük a Call Jafs linket, mely segítségével a kinyert, vadűrben hánykolódó cargo podokat megmenthetjük a biztos enyészettől: Jafs bácsi ugyanis jön, majd felszippantja az összes cargo podot, hogy aztán a bázisra szállítván azokat, féktelen örömködésre adhasson okot a bázison tartózkodók köreiben. Jelzem, Jafs bácsi tevékenységét a későbbiek folyamán még méltatjuk. Recycling: ez egy érdekes pont — itt nyílik lehetőségünk akkumulált javaink bezúzására, hogy az így kapott alapanyagot manufaktúra révén újabb javak előállítására használjuk fel. Ehhez tudni kell, hogy gyártani csak akkor van lehetőségünk, ha birtokunkban vannak az előállításhoz szükséges tervrajzok. A Communications pont rejti bázisunk külvilággal való kapcsolatát, így itt új, illetve archivált elektronikus levelek tanulmányozásával tölthetünk el némi időt két kidokkolás között. A beérkező levelek jelentősége egyébiránt nem csekély: rendszerint ezek révén halad előre a sztori, illetve ezek tudósítanak minket aktuális objektívánk pontos színhelyeiről is. Az Enciklopédiáról



▲ *-!BLAMMMMM!-*



▲ *Itt előre megyek*



...egesen már többször is szó ... — az gyakorlatilag nem más, ... „...tudni akartál az I-War ...ról, de nem voltunk ott, ...megkérdezhesd" szekció, ennek ...en szívmelengető részletes-...ecen fogant értekezéseket ... itt mindenről, mi kapcso-...ható az I-War galaxisokkal, ...kel, illetve azok törté-



...presszív adatbázis, való-... Statistics pont pediglen, — ... — statisztikáinkat villantja ... szemeink elé. Tanulmányozá-... sok örömteli percet.

...x Engine, Blekzuppen

...s motorra olyannyira ... az alkotók, mind Cal ...hogy a kissrác Flux feliratú ...szigorít a játék kezdetén ...ott drone cockpitjében — ...em ezt nevezik diszkrét ...ek. A játék grafikus meg-...sa ezzel együtt is szemet ...ető, sőt nem tartom túl-... idők eddigi legszebb ...rai közé sorolni a stuffot. ... területen az I-War szá-...enssel kell számoljon a ...en — gondoljunk csak a ...an készülő, multiplayerre ... Elite klónokra — érdemes ...érdemi felhozatalát is ... fókuszába helyezni ... legnagyobb problémát a ...em, illetve a világmodell ...nek méltatlan lebutításá-ban látom. Nézzük sorban: David Bradwen hiába is fektette le az Elite-ben a műfaj esszenciáját, kereskedelem címén itt kiszúrják a szemünket egy extratitkos bázissal, mely extratitkos mivolta ellenére is hajlandó fogadni mindazon jelentkezőket, akikkel portékáink csereberéjét bonyolítjuk. Ennek, valamint az egyetlen nyamvadt cargo podra való kapacitásunknak köszönhetően az alkotók sikerrel öltek ki minden izgalmat a kereskedelemből, sőt: ezen húzás révén gyakorlatilag feleslegessé tették az általuk életre hívott galaxisok tetemes űrkikötőjét. Miért is mennék egy állítólagos kereskedelmi központba, ha bedokkolást követően nincs lehetőségem felvásárolni az ott kínált javakból, azon egyszerű okból, hogy az itt ábrázolt univerzum nem ismeri a fizetőeszköz fogalmát. Így az egyszeri űrkalóz megfosztatik azon örömérzettől, melyet egy szétamortizált opponens révén magához szólított cargo pod beszippantásakor él át — mert minek is venné fel a cargo podot, ha annak értékesítésére — helyesebben: elcserélésére — úgyis csak azon a nyamvadt bázison lesz lehetősége? Hívja hát az idióta Jafset, hogy leszállítsa a cuccot. Sehol egy űrhajópiac. Micsoda?! Van képed teherhajót kérni, hogy csempészutakat vállalhass?! Minek az neked? Úgyis csak haza vihetnéd, máshol nem veszik át a portékádat. Ja, télleg — bocs. Nem tudok szabadulni a képzettől, hogy az alkotók tudatosan helyezkedtek szembe az Elite óta teljesen alapvető megoldásokkal, remélvén, hogy újszerű elgondolásaik káprázatos eladásokat produkálnak. A kampány mód determinált volta, előre megírt történetisége azonban hosszú távon aligha szolgálhat a szavatosság javára, így a stuff jellegéből adódóan kötelező jellegű lett volna implementálni egyfajta open ended alapú játékmódot is. Amikor csak megyek bele a világba, teszem, amit teszek, szövetkezek, akivel szövetkezem, s egyáltalán: Elite filing. Ez úgy, ahogy van — kimaradt. Hogy időnként be-be köszön? Kevés. Érthetetlen, miért kellett ragaszkodni ehhez az érzésem szerint harmatgyenge, de leginkább: szükségtelen teherként megélhető bázis szisztémához is — talán, mert erre alapozták az egészet, de vajon minek? Atyavilág, lassan itt a lap alja szekció, s én még mindig fröcsögök — ez helytelen. Helytelen, mert az Independence War II a felsorolt — szigorúan szubjektív — ellenérvek tükrében is kitűnő játék, melynek egyetlen hibája, hogy oly területeken is újszerű megoldásokkal érkezik, mely újítások inkább kedvét szegik a játékosnak, semmint lelkesítik. Ez a képzet szerencsés módon igen ritkán merül fel korunk szórakoztató informatikai szemelvényeivel kapcsolatban, így álljon itt a 3D Realms első számú bölcselete az alkotók okulására, illetve havi gondolatébresztőnk gyanánt is: „Ha nem törött, minek javítgatod?" Az Independence War II ezzel együtt is kötelező anyag minden olyan elem számára, aki csak egészen apró késztetést is érez az űrben való létezésre, ám hogy éppen ebből a stuffból hiányzik az, ami révén egy Elite fanatikus képtelen lenne lekattanni róla, az elég rossz. Sőt: nem tökjó.

Bízom benne, hogy a harmadik epizód munkálatainak megkezdése előtt az alkotó Hölgyek s Urak gondolkoznak.

by GyZ



▲ *Ez egy teherhajó - most még.*



▲ *Az Effrit Gázóriás vörös tömegét szelvén...*



Infogrames / Particle Systems
www.independencewar.com
PIII 500 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	8

✓ - szép

✗ - szerencsétlen „újítások"

89



Anachronox



Ugyan, csak egy picit késett

Anachronox, azaz méreg a múltból. Ezen a játékon is sok évet ült az Ion Storm, jó szokása szerint (ez alól csak a mindig aktív Warren Spector és a Looking Glass Studios nevű csapata kivétel), ahogy a Daikatana-n is. Amikor a kézbevettem a gémet, már nem is emlékeztem a játékról szóló régi hírekre, fogalmam sem volt, hogy milyen stílusú az anyag, bár a készítők hátteréből FPS-re tippeltem. Hát, jó nagyot tévedtem, ahogy a lottón is szoktam hétről-hétre.

A játékot az Ion Storm harmadik csapata fejlesztette sokáig (az, amelyik nem a dallasi Daikatana-s központ, és nem a Looking Glass Studios), Tom Hall vezetésével. A gárdában két másik legendás „új játékisten" is aktívan közreműködött, a hosszú hajáról is ismert John Romero, és barátnője Stevana Case, akit Quake-es körökben csak Killcreek néven rettegnek az FPS megszállottak, és aki még a Playboy-t is megjárta. Stefi csupasz hátsóját és mellesleg nem elhanyagolható méretű szilikoncickóit bárki megcsodálhatja, aki elmúlt 21 éves (biztos, ami biztos, manapság nagyon elszaladt a szekér a gyermekvédőkkel, e fölött már bizonyára mindenki láthat ilyesmit, hehe), és rendelkezik a 2000. május/júniusi 576 KByte-tal. Ennyit a reklámról. Nem is rossz a csaj, de ki kell mindenkit ábrándítanom, még mindig foglalt, továbbra is John Romero a párja. Egyébként nem véletlenül használtam az „új játékisten" kifejezést, ugyanis az egyik amerikai gémer magazin, a PC Gamer ilyen cím alatt futtatott egy Garfield szerű comic strip-et, amiben a fenti arcok, és minden ismertebb amerikai játékfejlesztő is szerepelt, akit kellően sztárolnak manapság szakmai körökben. A képregény, mondjuk, roppant gyengére sikerült, a mátrixos szerkókba öltözött játékfejlesztők megtanítják benne kesztyűbe dudálni a nagy gonosz megacorp mumust, a Microsoftot (hasonló poént már lelőtt egy Steve Jobs nevű fazon is Ridley Scott segítségével, két évtizeddel ezelőtt). Romero egyébként az elmúlt évben nagyon sokat nyilatkozott elismerően a Square játékairól, elsősorban a Chrono Cross-ról, a nagy kedvencéről, és pedzegette, hogy azt fogja leklónozni legközelebb. Ez után annyira már nem volt meglepetés, hogy az Anachronox mégsem FPS, hanem egy RPG, a Square féle Final Fantasy játékok klónja, persze teljes 3D-ben, ahogy a kor és a platform megkívánja. Ez persze még nem a John Romero féle Chrono Cross klón, ha tényleg megcsinálja, az még jóval odébb van, ebben nem is az övé volt a kreatív igazgatói szék, hogy menedzsernyelven fogalmazzak.

Természetesen a játékhoz — ahogy minden saját céget alapított volt id Software dolgozó — Romeroék is a John Carmack féle Quake engine egyik generációját licenszelték, ahogy tették ezt a Daikatana során is. Sajnos nem a csúcs motort vették meg, ahogy például American McGee tette az American McGee's Alice esetében, vagy Katherine Anna Kang, és egyben Carmack a Sidrial esetében (ami egy Machinima, azaz valós időben lejátszott 3D animációs film, mielőtt Hollywood átnevezte, 15 évig a demoscene-en csak demónak neveztük az ilyesmit), csak a mára már nagyon elavult Quake 2 motort, amit a Daikatana-ban is alkalmaztak. Ennek több oka is lehet. Leginkább talán az, hogy az Ion Storm régóta a csőd szélén áll, nem volt 300.000 dollárjuk (közel számmilla forintban, sőt az id Software még 8% royalty-re is igényt tart minden egyes eladott játék után) a monstre engine-re. A másik ok talán az, hogy régen kezdték a fejlesztést, amikor a Quake 2 motor volt a csúcs (sőt eredetileg a Quake 1 engine-nel kezdtek 1997-ben, arról is át kellett állniuk a kettesre), ami sajnos a hosszú fejlesztési idő során elavult. Azonban, ha az évek múlásával mindig megveszik a legújabb motort, majd fél év fáradságos munkával átírják rá a játékot, akkor nemcsak óriási pénzeket dobnak ki az ablakon, de végtelen ciklusba is kerülnek, amiből talán soha nem lesz kiadott produktum, láthattunk már ilyet a Duke Nukem Forever esetében is.



▲ Na nédd, itt van Anachronox!

Mellékes adalékinfó még, hogy a fent nevezett két úriember és a prűdek által valószínűleg kevésbé úrinak titulált hölgy már nem dolgoznak az Ion Storm-nál. Mielőtt még bárki elhamarkodott következtetésekbe bocsátkozna, nem, nem az Anachronox sikerült félre, és nem lettek kirúgva emiatt büntiből, egyszerűen mindhárman teljesen saját céget akartak alapítani, és most, hogy lezárták az aktuális játékukat, ezt megtehették. Talán még az is közrejátszott ebben, hogy a három Ion Storm irodából kettőt bezártak (hiszen régóta a csőd szélén áll a cég), és Warren Spector lett az új elnök, gyakorlatilag az Ion Storm az ő cégére, a Looking Glass Studios-ra redukálódott le. Stevana Case már hónapokkal ezelőtt lelépett, Tom Hall és John Romero csak pár hete, az Anachronox megjelenése után.





▲ Kedvenc titkárnőnk valamiért zabos ránk



▲ Eddie tudja, hogy hőseink sziámi ikrek

Bontsuk má' ki a dobozt!

A játék két CD-n terpeszkedik el, az első az install, ami felpakol több mint egy gigát, a második az, amiről játszani kell. A beállításokkal valószínűleg senkinek sem lesz gondja, így ezeket nem részletezem. A game állítólag nem igazán kedveli a Windows 2000-ret, és bizonyos konfigurációkra is érzékeny. Néhány problémát orvosol az, ha lejjebb vesszük a felbontást, mondjuk szerencsétlen 640x480-ra, de a legtöbb gond mindenképp megoldódik a nemrég megjelent v1.01-es patchcsel, ami természetesen lehúzható a http://www.anachronox.com/-ról is.

Réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban...

Kezdhetnénk akár így is. A történet elsőre roppant érdekesnek tűnik, és mélyebb misztikus is. Bár az is igaz, hogy kapásból érződik rajta az Alex Proyas féle Dark City hatás, és ez szintén manapság nem megy ritkaságszámba — a zseniális filmből sok alkotó/fejlesztő merít ötletet, majdnem annyit, amennyi a Mátrixból. Egy olyan világba csöppenünk, ahol az emberiség már az egész galaxist meghódította űrhajóival, és ahol nagy számú idegen faj is él, kábé akkora a szórásuk, mint a Star Wars-ban, tehát azért az emberek dominálnak. A galaxist régen, az idők előtt, amikor a mostani fajok még nem voltak jelen, ősi idegen lények uralták, akik mára rejtélyes módon kihaltak, de számtalan óriási gépet és egyéb csodát hagytak hátra. Ilyenek például a bolygó nagyságú csillagkapuk, pontosabban Senderek. Ezeket nem úgy kell elképzelni, mint a Babylon 5-ben, hanem egy nagy bolygó sok irányba messze kinyúló tüskével — ha az ember az egyikbe bekormányozza az űrhajóját, akár a galaxis másik végén is találhatja magát egy hasonló Sender közelében. Az emberek és egyéb lények aktívan használják is a Sendereket, ezeken keresztül bonyolítják a hyperspace utazásokat, és a kereskedelmet. Az egész galaxis közepén is megtalálható egy Sender, a Sender One. Ez nagyon különleges, ugyanis a bolygó méretű gépezet belsejében egy kisebb, teljesen berendezett bolygó lebeg, ez az Anachronox. A bolygó gyakran változtatja is önmagát, ha nem is annyira durva módon, mint a Dark City-ben, inkább csak bizonyos lemezek mozdulnak át gyakran (egy Lauryn Hill klip jutott ezekről eszembe, amikor New York egy hatalmas lemezjátszó volt, a lemez szélén egy nagy törés, Anachronoxon is hasonló törések mentén megy a mozgás). Ezt ki lehet használni, bizonyos helyekre időnként gyorsabban eljuthatunk, időnként viszont várnunk kell, hogy továbbmehessünk. Az elképzelések szerint Anachronox nem volt más, mint a régi idegenek karanténbolygója, ide telepítették a pestisszerűségtől, vagy más szörnyű járványtól haldokló társaikat, amíg mind ki nem haltak. Háromszáz éve még különösebb, misztikus eszközöket találtak az emberek, amiknek a működését senki sem értette, de valószínűleg szintén a régi idegenektől származnak. Ezeket Mysterium Technology-nak, röviden MysTech-nek nevezték el, mindenhol szét vannak szórva a galaxisban, értékük felbecsülhetetlen. Gondolom azt már a fentiekből mindenki kitalálta, hogy a történet ezek körül a MysTech-ek körül fog bonyolódni.

Ha mindez lefutott a képernyőn, megismerkedhetünk a főhősünkkel, aki nem más, mint egy magánhekus, jelenleg éppen ügy nélkül. Sylvester „Sly" Boots, korábbi nevén Silvestro Bucelli abszolút tipikus film noir karakter, és a Dark City óta tudjuk, hogy a film noir néha tökéletesen összefér a sci-fi témával. Emberünk egy bár felett lakik az irodájában, nem veti meg az alkoholt, és rendszerint a csaposnak önti ki a lelkét. Le van égve, sőt hatalmas összeggel tartozik egy nagyobb helyi gengszternek, Dettanak. A titkárnője, Fatima Doohan is elég szemrevaló, csak annyiban tér el a többi film noir-os titkárnőtől, hogy két éve halott, már csak egy személyiségmásolat, aki holografikusan is megjelenik időnként, és így segíti hősünket (ráadásul így még fizetni sem kell neki, hehe). Sly egyébként tök úgy néz ki szerintem, mint Bill Pullman, főleg a haja. Mindjárt az első képsorokon nagy bajba kerül, egy tőpszli gengszter veri agyba-főbe, hogy nyomatékosítsa, a főnőke minél előbb vissza akarja kapni a pénzét. A jelenet végén hősünk kirepül az ablakon, és a cirka 20 méterrel lejjebb fekvő bár területén landol egy jókora monoklival a szeme körül — innen hamarosan megkapjuk az irányítást, és mi leszünk Sylvester. Sok időbe fog telni, amíg egy főről tovább növeljük a party létszámát, hiszen ez végül is egy party-ra épülő RPG.

Sly Boots

Sly Boots, magánnyomozó. Semmiképpen sem A magánnyomozó. Miután klienskörе, a pár dimenzióval arrébb rezidens Tex Murphy sorsával szoros szinkront mutatván szinte a nullára redukálódik, Sly olcsó whiskybe s géppel sodort — oááá — szivarokba folytja féktelen bánatát, s még csak nem is kell túl messzire mennie: Rowdy bárja, melynek Anachronox leglepukkantabb negyede, a Tégla ad helyet — kitűnő táptalaj Sly depressziójának hízlalására. Az intenzív leépülés Boots esetében persze egyet jelent az eladósodással is, így csakhamar félholtra verve ébred valami bűzös sikátor közepén, mely beavatkozás sajátos módon jellemformáló hatást gyakorol a megcsömörlött magándetektívre: munkakeresésbe fog. Egy Grumpos nevű öregember testőréül szegődik, aki már az első munkahéten előáll első számú kívánalmával — ennek értelmében Sly lekíséri az öregurat egy bolygóra, mely azonban — rövid ottartózkodásuk során fogja magát, és: kettészakad. A mindeddig példa nélkül álló jelenséget számos hasonló eset követi. Sly némi hányattatás során verődik össze későbbi partnereivel, hogy aztán koncentrált leleményességük révén kideríthessék, vajon miféle erő, akarat szorgalmazza az ismert univerzum ilyetén eszközökkel történő megsemmisítését.

▲ *A héten csak tíz gyilkosság történt, biztonságos környék*

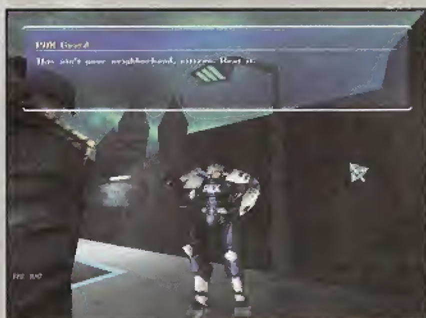
▲ *Zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzummmmmmmmmmmmmmmmm...*

▲ *Hekkeld meg a világot!*



Fatima Doohan

Fatima Doohanről nem azért nem mutatunk képet, mert nem szeretnénk — a tényálladék az, hogy Sly Boots egykoron hús-vér, csinos titkárnője sajnálatos baleset áldozata lett a játék kezdete előtti második évben. Most, mint Lebegő Mechanikus Nyilszerkezet létezik, s folyamatos észrevételeivel, tanácsaival látja el a gazdaszervezetet. Egyúttal beépített ébresztőórát, objektiva-kollektort, határidőnaplót s sok más egyéb, hasznos dolgot is köszönthetünk Fatima Doohan személyében, akit Sly nem volt rest — bedigitalizálni. Igen hatásos módszer.



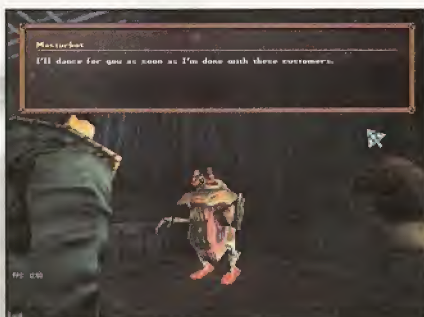
▲ *Egy Anachronox legjobbjai közül*

Sok egyéb poént nem akarok lelőni a történet kapcsán, először is, hogy nehogy leromboljam a játékélményt, másodszor, mert bár tengernyi időm volt rá, még mindig nem jutottam a végére, csak úgy a negyedénél tartok. Kezdetben az egyetlen dolog, amivel foglalkozunk, az lesz, hogy megpróbáljunk pénzt szerezni valahogy, hogy kifizethessük a tartozásunkat. Sajnos ez a szál elég sokáig fut lineárisan (bár az is igaz, hogy legalább elég sok az apróbb alküldetés, így annyira mégsem válik unalmassá a játék), ez szerintem negatívum. Sokáig nem keveredünk bele a nagy galaktikus kalamajkába, az pedig, hogy a pénzt hajszoljuk a tartozásra már nem akkora hajtóerő egy RPG-ben véleményem szerint. Kissé bele is untam, hogy Anachronox-on ide-oda mászkálok ez ügyben. Természetesen nem kizárólag Anachronoxon és annak kezdeti Bricks nevű negyedében játszódik a cselekmény, hanem idővel űrutazásokat is tehetünk teljesen más világokba. A következő bolygókat járhatjuk be: Anachronox, Sender Station, Sunder, Democratus Ring, Hephaestus, Krapton, Democratus Surface és Limbus. Természetesen mindenhol egy csomó különféle negyed is megtalálható, melyek mindegyike grafikailag is teljesen más világ.



Sly (és Fatima) mellett hat további kulcskaraktert vehetünk be a party-ba. Egyszerre háromtagú lehet a csapat, és így összesen hét játszható karakter van a játékban. Sly után az első figura a 71 éves Grumpos Matavastros lesz, aki egy bölcs tudós, kutató, és igazi reneszánszember, földig érő ősz szakállal. Az ősi tárgyak, a MysTech-ek után nyomoz, egyébként korábban a MysTech múzeum kurátora volt. Pár óra kavargás után felbérel minket egy munkára, ami számunkra kezdetben pénzkeresési lehetőségnek tűnik, de inkább a kalandjaink igazi kezdete lesz.

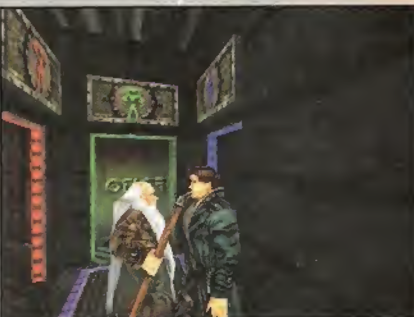
PAL-18 egy másik karakter, valójában egy gyermekek szórakoztatására szolgáló robot, a Cordikids Toys 18-as régi modellje, Personal Android Lackey, amit Sly a kilencedik szülinapjára kapott, más ajándékot nem is kapott az eddigi életében. 20 éve működésképtelen, megtalálhatjuk az irodánk hátsó szobájában. Természetesen miután működésre bírjuk, azaz elemet teszünk bele, akkor lesz a party tagja. A 28 éves Dr. Rho Bowmannel még nem sikerült találkoznom, ahogy a többi karakterrel sem. Ő egy feka tudós hölgy, aki a SenderNeten (ez egy olyan számítógépes hálózat, amilyenekről a Neuromancer-ben és a többi William Gibson könyvben olvashatunk sokat, és amihez hasonló az Omikron: The Nomad Soulban is volt) két éve megjelent MysTech Awake! című könyvével tett szert népszerűségre, egyben ennek köszönheti a tudóstársadalom kiközösítését is. A szintén sötét bőrű Paco „El-Puno" Estrella is egy olyan személy, aki később kerül a party-ba, The Fist-nek, azaz Az Öklönek is nevezik, így valószínűleg ő lesz a verőlegény a gárdában, a leghasznosabb ember, ha harcba bonyolódunk. Ő egyfajta élő szuperhős, régen a Krapton bolygón még képregény is futott a kalandjairól. Repülni is tudott, de sajnos nemrég elvesztette ezt a képességét. Lesz még egy titokzatos női karakter, a 25 éves Stiletto Anyway, aki nevéhez hűen primán bánik a késekkel, ő kínai-brazil keverék, lilára festett hajjal. Múltját teljes homály fedi, mire elterjed a pletyka, hogy valahol látták, addigra már mindig a galaxis átellenes sarkában tűnik fel. Végül van egy abszolút titkos karakter is, de személye maradjon csak titok, hehe.



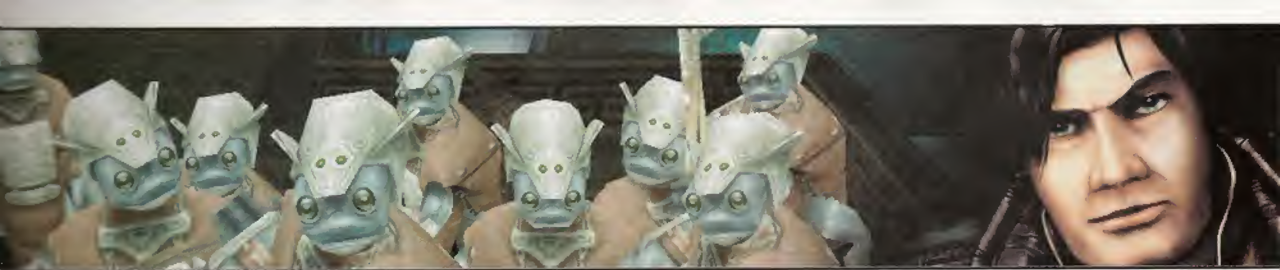
▲ *A szexmasina bárban még a stripper is gépből van*



▲ *Meseautóóó! Kössük eeel!*



▲ *Hölgyek, urak, meg az ET*





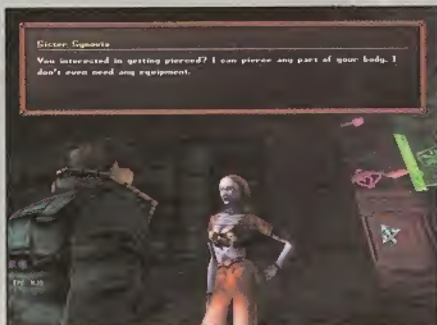
▲ A vöröslámpás negyed

Irányítás, harc és egyéb állatfajták

Az Anachronox tehát egy full 3D-s third person (külső, követő nézetes, mint a Tomb Raider) szerepjáték. Gémplej tekintetében leginkább a Final Fantasy-kra, és a szintén Eidos által kiadott Omikron: The Nomad Soulra hajaz. Tehát nem pjúr hekkenszless, mint a Diablo, hanem sokkal inkább RPG-kalandjáték. Ha éppen nem mozgunk a billentyűzettel, az egér segítségével egy pointert is irányíthatunk point and click kalandjáték módra, amit a játék life cursor-nak hív. Ez elsőre roppant szokatlan és furcsa, természetesen idővel meg lehet szokni többé-kevésbé, de a 3D pointer soha nem fog igazán kézreállni. Ha a képernyőnek van mélysége egy ponton, ott a Z tengely mentén beesik a monitorba a pointer. Ha valamivel lehet operálni, akkor az elkezd sékelni jobbra-balra, és rábökhetünk az egér bal fülére. Így aktivizálhatunk kapcsolókat, használhatunk tárgyakat, vagy éppen beszélgethetünk az NPC-kkel. Állítólag NPC-ből nem kevesebb, mint 449 van a játékban. Mindegyik éli a maga életét, mászkál, tesz-vesz, és lehet velük dumálni az élet dolgairól, néhányan még tárgyakat is kombinálnak maguktól. Ez a rész nagyon jól sikerült a játékban, ez az amitől igazán él, lélegzik a világ, amiben tevékenykedünk. A készítők az ellenfelek terén sem spóroltak az anyaggal, állítólag 189 fajta különböző monsztrét küldhetünk át a másvilágra, ez szavatolja a hosszú élvezetet, és azt, hogy a harcok nem válnak unalmas rutinfeladatokká.

Az irányítás roppant egyszerű, a kurzorgombokkal, vagy az A, W, S, D gombokkal mozoghatunk, az egérrel pedig foroghatunk és használhatunk tárgyakat, dumálhatunk, és egyebek. A numerikus + és — a fényerőt állítja, az F10 és Num Lock a pause, a Tab pedig a karakterek között vált, a vezetőt választhatjuk ki a segítségével, akit irányítunk, a többiek pedig követik annak módjára. A Ctrl és bal egérgomb kombóval próbálkozhatunk a zárt ajtók kinyitásával, erről később. Az Esc megnyomásával pedig beléphetünk az options menübe, itt találunk minden segítséget, töltést és mentést, statisztikát, kommunikálhatunk a titkárnőnkkel (infókkal lát el minket mindennel kapcsolatban, bemutatja a világot, plusz a küldetéseket is tőle kapjuk meg itt), használhatjuk a nálunk levő tárgyakat, menedzselhetjük a party-t ,és egyebek. A legtöbb almenüt direkt elérhetjük az F gombokkal is, F1 = Fatima, F2 = állásmentés, F3 = állástöltés, F4 = opciók, F5 = party statisztika és F6 = party tárgylista. Később még pár újabb gomb is életbe lép, a játék elején például felvehetjük a digitális kameránkat, amit az F11-el használhatunk egyszerűen.

A harc is a játék 3D-s motorján zajlik, azonban körökre osztott, tehát nem valós idejű. Én személy szerint a pörgős játékmenet híve vagyok, és főleg az akciójátékoké, így a szerepjátékokban is a Diablo-szerű realtime harc népes rajongótáborát erősítem. Ez persze nem jelenti azt, hogy legalább ennyien ne kedvelnék a turn-based csetepatékat, ízlések és pofonok. Nekik jobban bejön majd az Anachronoxban a harc, számomra pedig ez egy kicsit unalmas stratégiázgatás. Valószínűleg a Square a PlayStationös Vagrant Storyban azért választotta a hibrid harci módszert, hogy mindkét tábornak kedvezzen, az igazán jó és komplex volt, remélem a körökre osztott harcos játékok lassan lemásolják majd azt a módszert. Tehát az Anachronoxban a harc nagyon oldszkúl, amilyen már a C64-es RPG-kben is volt, olyan megjelenítéssel, amilyen a Final Fantasykben látható. Felsorakoznak a harcos felek, aztán ha valaki lép, választhat a sok kis ikon közül, mozoghat, támadhat, védekezhet, használhat tárgyakat, és speciális skilleket is. A játékos karakterek mind különféle fejleszthető speckókkal rendelkeznek, ezeket pedig látványos animációk formájában zúdítják rá az ellenre, á la Final Fantasy.

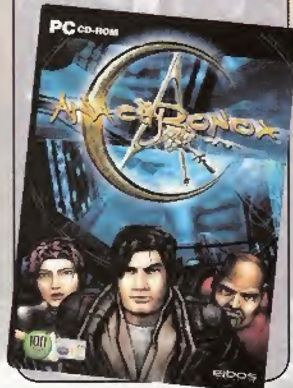


▲ Kő pirszing? A kisagyba a legmenőbb manapság

Nagyon tetszett még a gémben, hogy szintén Final Fantasy mintára sok apró plusz aljátékkal is találkozhatunk. Valószínűleg ezekből nagyon sok van, én még viszonylag kevéssel akadtam össze. A játék elején a bárban, ha ráklikkelünk a játékasztalra, mindjárt ki is próbálhatunk egyet csak úgy brahiból. Ez egy egész érdekes, és roppant egyszerű apró logikai játék. A gép ellen kell játszani, van néhány kör, és ezek vonalakkal vannak összekötve. A körökön állnak a bábuk, és a vonalak mentén léphetnek, körönként mindenki egyszer. Ha már ellenfél által foglalt pozícióra lépünk, akkor ütjük azt, célunk természetesen az összes ellenséges figura levétele. Egyébként a valódi harcban is nagyjából így működik a mozgás, persze ott már a fegyverek és skill-ek is befigyelnek, ez jó gyakorlatot adhat a harcokhoz. A zárt ajtók



▲ Pikkjük meg a lokkot, jól!





Az Anachronox szellemi, s nem kis mértékben: gyakorlati atyja John Romero. A név ismerős lehet mindazok számára, akik figyelemmel kísérték az ID Software korai munkásságát: John Romero, mint a csapat oszlopos tagja nem kisebb alapművek megalkotásában vállalt tevékeny szerepet mint a Wolfeinstein, Doom, avagy a korai Quake mítosz. Az ID-től való távozását követően Ion Storm néven alapít fejlesztő csapatot, hogy aztán hatalmas bukást produkáljon hosszú éveken át fejlesztett, Dominion nevű RTS-ével. A Quake-verőnek kikiáltott Daikatana sem váltotta be a reményeket - hiába az érdekesnek mondható sztori, a már javában dúló Quake III látványvilágával s kiforrottságával Romero üdvöskéje érdemben nem konkurálhatott. Az Anachronox így az stuff, mely történetisége, kidolgozott világa révén annak ellenére is visszaadhatja a játékostársadalom Ion Stormba s Romeroba vetett bizalmát, hogy a program alapjait egyfajta optimalizált Quake II motor fűti.

álkulccsal való kinyitása, hekkelése is egy külön kis játékmód, hasonló a C64-es Paradroid egyik aljátékához. Mindig egy bizonyos időt kapunk a zár feltörésére, és változó számjegyű zárkombinációkkal találjuk magunkat szemben. Minden számjegyet külön kell megtippelni, majd az „álkulcsunk" hideg-meleg szerűen egy skálán jelzi, hogy milyen közel járunk a megoldáshoz. Ez már elég támpont, hogy kettő, maximum három próbálkozásból belőjünk egy számjegyet, és a megadott időn belül — feltéve, ha megfelelő szintű a zárfeltörő skillünk — kinyissuk az utunkba akadó zárakat. (Nem ártana egy ilyen az ismert TV csatorna 2 milliós bőrönd játékához sem, mert még a 250 rugóhoz is egy az ezerhez az esély, az életben nem viszi el senki, hehe.) Ezek mellett, ha jól emlékszem a Hephaestus bolygón találtam egy igazi játéktermet is, valódi retro mekkát, ahol két régi időket idéző játékkal is lehetett játszani. Az egyik a Pooper névre hallgat, ez leginkább a Pacmanre hasonlít, Crossfire szerű



▲ *Hé srácok, ti meg micsinátok?*

képernyőfelépítés mellett. Bár nem kell bejárni az egész területet, és pontokat gyűjteni, csak mindig a különböző helyeken megjelenő gyémántot kell felszedni, és természetesen elkerülni a kék paca figuránkra nézve fatális összeütközéseket a többi lénnyel. Ez egyébként numerikus Enterre indul és a kurzorgombokkal irányítható. A másik gép a Bugaboo, az automatán látható logója láttán minden retro őrült azonnal rávágja, hogy ez bizony a Galaga. Így ehhez még kevesebb kommentár szükséges, természetesen a rovarok a képernyő felső részén mozognak, és néha cakkosan támadásba lendülnek a képernyő alsó részén mozgatható űrhajónk ellen. Az űrhajóval pedig le kell lövöldöznünk az ízeltlábúakat, hogy pontokat szerezzünk és a következő szintekre jussunk. Ez is numerikus Enterrel indul, de ezt az egérrel kell irányítani jobbra-balra, a bal gombbal pedig lőni lehet. Ezekhez hasonlóan érdekes húzás még, hogy a nyelvi skilleket fejlesztve tudunk egyre több idegen lénnyel



▲ *Mieink vs csövesek, FIGHT!*

szót érteni, addig csak hablaty íródik ki a képernyőre. Erre természetesen szükség van a továbbjutáshoz.

A moci

A játék motorja tehát a Quake 2 motor, ami manapság már elavultnak számít, a csúcs fejlesztők nem ezt választják. Ez szerintem mindenképp egy kicsit negatív ajánlólevél, bár elég sokat tuningolták az Ion Storm programozói is. Ha jól emlékszem a Quake 2 engine még szimpla mesh animációval dolgozott, ezt például átírták a mostanában trendi skeletal (csontváz alapú) animációra. A további technikai érdekességek (egy része Quake 2-es rutin, a többi Ion Storm továbbfejlesztés): színes irányított fények, dinamikus mesh és textúra LOD, szóveggel teljes összhangban levő automatikus száj, és ajak szinkronizáció, valós idejű arc deformáció érzelem kifejezéshez, 32 bites textúrák, particle (részecske) rendszer, ehhez hasonló sugár rendszer, lens flare, különféle köd módok, radiosity és parabolikus environment mapping. Ezek mellett még a legtöbb Quake 2 engine korlátot — mint a vertexek és tárgyak száma, és a térkép mérete — is megduplázták, vagy megnégyszerezték, ugyanígy a 3D koordináta rendszert is átírták nagyobb felbontásúra. A hang terén pedig megjelent az mp3 lejátszás és a 3D hang, ez utóbbi Direct Sound 3D-n, EAX-on, és A3D-n keresztül is. Tehát összességében a motor nem olyan rossz, bár a lekerekített formákat azért senki ne keresse.

Az Ion Storm egyébként igér különféle pálya és egyéb szerkesztőket is majd a játékhoz. Ilyenek az A.P.E. (Anachronox Programming Environment), ami a játék script szerkesztője, a B.E.D. (Battle Editor), amivel a harcokat szerkeszthetjük, az ION Radiant, ami maga a fő pályaszerkesztő, a NoxDrop, amivel az NPC-ket, tárgyakat és pikápokat elhelyezhetjük, és a Planet, amivel a realtime 3D mozikat scriptelhetjük, rendezhetjük.

Jöjjön a kalapács

A játék elég szórakoztató, ráadásul kevés ilyen stílusú, kaland vonalú RPG jelenik meg manapság PC-re, inkább a hálózatosak dominálnak, meg a Diablo klónok. A Quake 2 motor mindenképp egy kicsit rossz reklám, akármilyen jól fejlesztette is az Ion Storm tovább, azért mutatja, hogy nem a csúcsra törnek. A látvány a továbbfejlesztés miatt persze eléggé rendben van, jópár igazán ízléses speciális effektet is felvonultat, de azért lehetne minden jobb is. A zene pedig monoton, nem igazán nyerte meg a tetszésemet. Negatívum még szerintem, hogy lassan tér rá a történet a fő vonalra, ez persze ízlés és rendezés kérdése. Összességében az Anachronox minden téren nagyon okés anyag, egész húzós játék, csak valahogy az a forradalmi plusz hiányzik belőle, ami mások fölé emelné, amitől igazán nagy játék lehetne, és ami a Final Fantasy sorozat tagjaiban mindig megvan. Emiatt szigorúbb egy kicsit az értékelésem, talán többet is kaphatna, ha a Tom Hall, John Romero és Stevana Case triótól nem várna mindenki alapvetően hatalmas dobást. Végül is nem csinálják rosszul, de pár órát azért vehetnének az olyan „régi játékistenektől", mint Andrew Braybrook, Tony „Ratt" Crowther, Manfred „The Master" Trenz, és még sokan mások.

Credo

www.anachronox.com

Eidos Interactive / Ion Storm
PIII 700 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), OpenGL!

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	7

✓ - üdítő színfolt a PC-s RPG palettán

✗ - hosszú töltési idő a zónák között
- nehéz a 3D pointerrel játszani
- kicsit elavult az engine

92

Az egyetlen interaktív televízió Magyarországon.

Élő adás minden nap 16.30-tól 04.30-ig.

Fogható az UHF26-os földi csatornán, kábelen és az Interneten.



Műsorainkról:



Netburger: Könnyed fiatalos interaktív magazinműsor minden hétköznap 16.30-tól 21.00 óráig. Internet, hardver, szoftver, zene, szórakozás NEM CSAK HOZZÁÉRTŐKNEK! Telefon, sms, chat, e-mail, webkamerás bejelentkezés. Csak a ti fantáziátokon múlik, hogyan kapcsolódtok be adásunkba – otthonról.

Boxer: forró hangulatú erotikus műsor minden pénteken és vasárnap éjjel. Szex, szerelem és a szükséges kellékek... Persze nem csak beszélünk a témáról, hanem látványos showelemekkel fűszerezzük az adást.



Hol fogható a fix.tv műsora?



Budapest teljes területén és 60 km-es körzetében az UHF26-os csatornán szobaantennával, vagy tetőantennával bármely TV készüléken vehető a fix.tv adása. Egyszerűen csatlakoztasd az antennát a TV-hez, majd az UHF (általában U betűvel jelzik a TV-k) sávot kiválasztva hangold rá a készüléket a fix.tv-re. Ha nem megfelelő minőségű a kép, próbáld az antenna helyzetét megváltoztatni.



http://www.fix.tv
438-537-6

Ha kábel-előfizető vagy és nem találod a fix.tv műsorát, jelezd igényedet a kábelszolgáltató ügyfélszolgálatán.
Ha rendelkezel Internet-hozzáféréssel, a fix.tv portálján keresztül a „live" menüpontra kattintva nézheted az adást egész nap.

MechCommander 2

Gigászok harca

Nemrégiben tanúja lehettem egy PlayStation 2-es játék tesztelésének. Az anyag egy alternatív jelenképet vázolt fel, miszerint: mi történt volna akkor, ha egy speciális technológia felfedezésének segítségével a japánok nem teszik le a fegyvert a II. Világháborút általunk ismert végén. A dolog pikantériája — természetesen eme futurista elgondolás mellett —, hogy a speciális technológia nem mást jelentett, mint hatalmas robotokat. Böszöm nagy vasgépeket, melyeket rátermett pilóták irányítottak, s melyek bármely csatában sok-sok emberrel felérve vették fel a harcot ellenfeleikkel...

Ekkor gondolkodtam el először azon, hogy mennyire különböző a japán és az európai kultúra hozzáállása a Mechekhez. Míg a keleti szemlélet szerint ezek az óriás robotok afféle heroikus, szuperhumán lények — már-már önálló viselkedéssel felruházott egyedek —, addig az európai, illetőleg amerikai (ún. fehér☺) emberek számára ezen szerkezetek nem többek némi energikus bájjal felruházott gépeknél.

Az anime robotok személyiséggel rendelkező hősök, és kalandjaik is ezen alapulva alakulnak. A „fehér ember" által fialt társaik azonban megrekedtek az ember képességeinek határait kiszélesítő gépek funkciójának betöltésénél, amelyek sosem lépnek túl azon a meghatározáson, amit mi, RTS rajongók nemes egyszerűséggel úgy nevezünk: unit, azaz egység — az általunk képviselt haderő szerves része.



Jóllehet, fenti állításaim ellentmondanak a Mechek köré épülő regények tartalmi részén, ahol a pilóták nem korcsosulnak a saját maguk által irányított harci robotjaik árnyékává, azért ne feledkezzünk meg arról, hogy ezen bevezető egy játék ismertetésének része — s mint olyan, elsősorban a Mechek világára épülő univerzum által inspirált programok által gerjesztett benyomásaimat hivatott a publikum elé tárni.

S legyen szó akár a Mechwarrior sorozatról, akár a most bemutatásra kerülő Mechcommander 2-ről — vagy annak első epizódjáról —, a készítők mindig gondoskodtak arról, hogy a lelkes játékos ne feledkezzen meg azon tényről, miszerint ő csak a robot/robotok irányítására hivatott.

Természetesen nem lesz ez másképpen aktuális Mech-játékunk esetében sem, jóllehet, az immár a Microsoft markában leledző trademark ezúttal is megpróbál túlmutatni önmagán.

Hogy ez a kis bevezetés mégse tűnjön fikázásnak, előljáróban máris elmondom, hogy a Mechcommander 2 nagyon is jó játék.

Sőt, azt is merem állítani, hogy az a fajta folytatás, ami elődje nélkül is megállja a helyét. Ennek köszönhetően nem is fogok semmilyen összehasonlítást eszközölni a sorozat első epizódjával, sem a Gold Editionnel. Azok számára, akik már eddig is otthonosan mozogtak ezen univerzum világában, semmi esetre sem fog csalódást okozni a játék — akik pedig csak most ismerkednek Mechék népes táborával, minden szükséges információt kinyerhetnek a legújabb robotstratégiából az

és garantáltan jól fognak szórakozni egy ideig.

Lássuk hát, miféle embert és robotot próbáló eseményeknek kellett bekövetkezniük ahhoz, hogy kialakuljon mechanikus harcosaink aktuális konfliktusa:

A sztori

mely szerint 3063-ban járunk, amikor is sokat tapasztalt földünk felszínén az emberiség újabb összeütközést generál magának. Természetesen a történelem ismétli önmagát, így ezen konfliktus középpontjában megint a már Nagy Sándortól Hitlerig megtapasztalhatott dilemma áll: azaz ki uralja az adott területet. Az Emberiség Örökségének őrizői a jól bevált módszert alkalmazzák ezen nézeteltérés elsimítására: az erőszakot.



Ennek köszönhetően viharos sebességgel polgárháborús helyzet áll elő, amelyet csak tetéz, hogy a „rosszak" a konfliktus kirobbanása utáni hetedik napon uralmuk alá vonnak néhány igen komoly gyártási rátával rendelkező fegyvergyárat. Az erőszak erőszakot szül — mondhatnók —, így a „jók" mindenféle egyezkedést elhárítva úgy döntenek, írmagjukat sem hagyják a Szent Világbéke ellen törőknek.

Hogy, hogy nem, a helyzet mindazonáltal majd' három hét elteltével sem csitul, és egyre inkább kezd olybá tűnni, hogy a karhatalom fegyveres erői a hagyományos hadviselés fondorlataival nem képesek úrrá lenni a konfliktuson — amely nagyban köszönhető az egész világot behálózó kereskedelmi szövetségnek, amely mindennél jobban igyekszik vigyázni arra, hogy üzleti érdekei a legkevésbé se sérüljenek.

Így eshet meg, hogy az egyre nagyobb méretűre rugó összetűzés lekezelésére minket kérnek fel — a független „zsoldost", aki megbízható, bár némileg gyakorlatlan pilótái élén majd biztos kézzel

helyettük a csúnya rossz negatív előjelű Mecheket.

Mechek a Mechek ellen

Adva vagyon tehát a konfliktus — de ahogy azt már fentebb is említettem, ezúttal nem egy ország, vagy nép képviselőjeként lépünk színre.

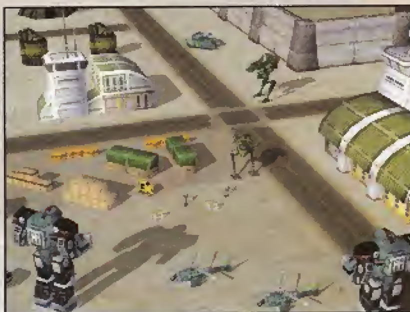
Egyszeri zsoldosként nem is áll más forrás rendelkezésünkre, mint saját bevételünk, amelynek mértékét természetesen jó néhány dolog befolyásolja. Legegyszerűbb esetben könnyedén növelhetjük ezt a térképeken elszórtan megtalálható speciális épületekkel, melyeket elfoglalva jelentősen gyarapíthatjuk utánpótlás-értékünket. Persze ügyes stratégák a küldetés kezdetén megadott összegből gazdálkodva is sikeresen ténykedhetnek, hiszen sok olyan lehetőség adódik felesleges utánpótlás-pontjaink elherdálására. Lássuk is őket sorban:

Air Strike: Légicsapás — túl sok magyarázatra, azt hiszem, nem is szorul. Amennyiben igénybe vesszük ezen szolgáltatást, az általunk kijelölt helyen pillanatokon belül lecsap néhány bombázó gép, és rendesen ad az ellen arcába.

Fixed Artillery: ezen adott pontra kihelyezett lövegekkel bevédhetjük a kulcsfontosságú épületeket, átjárókat, jóllehet rögzített mivoltuk végett nem feltétlenül olyan hasznosak, mint amennyibe kerülnek.

Sensor Probe: egyszeri radar-egység, mely szintén helyhez kötött, ám jóval nagyobb területet képes átvizslatni elektronikus

radarspecialista pilótánk. Felderítésre elméletileg tökéletes,







sem gyakorlati haszna igazándiból nincs.

Repair Truck: Mechjavító egység — az egyik leghasznosabb mind közül, segítségével minden sérült egységünket képesek vagyunk hellyel-közzel kipofozni. Egyetlen hátránya, hogy harc közben használhatatlan, ugyanis a kezelése alatt álló Mechek nem képesek harcolni a javítás végezetéig, ráadásul ellenségeink is előszeretettel pécézik ki, mint leggyengébb láncszemet...

Scout Copter: gyakorlati haszna hasonló a Sensor Probe-éhoz, azzal a különbséggel, hogy ezek a fürge helikopterek már saját kezünk által irányíthatóak, és némi fegyverzetük is akad.

Minelayer: mint az a neve is mutatja, ezen eszköz gyakorlati haszna a terep agyonaknásításában rejlik. Legtöbb esetben tökéletesen szükségtelen, ám azon kevés küldetés során, amikor a saját, vagy szövetségeseink adott területeinek, épületeinek megvédése a cél, igen hasznos megelőző haderőt képviselhetnek.



Gyakorlatilag akkor használhatóak a legjobban, ha vesztett küldetés után az állást visszatöltve már pontosan tudjuk, honnan is fog támadni az értelemszerűen velejéig romlott ellen...

Salvage Craft: Ezek a járművek képesek kimenteni az ellenség által hátrahagyott, még nem teljesen leamortizált robotokat a csatamezőről, ami gyakorlatilag lényegesen olcsóbb megoldást szül, mintha a harc végeztével szednénk fel azokat — még így sem olcsó, de hát valamit valamiért...

Ezek a segédeszközök hivatottak tehát arra, hogy az elénk kitűzött küldetések sikeres végrehajtását elősegítsék. Azonban mindez még édeskevés lenne az eredményes-séghez — amely nagyban függ attól, hogy hogyan vértezzük fel magunkat a missziók megkezdése előtt.



Előkészületek

Minden egyes küldetés előtt kis videó képében, és írott formátumban is tájékoztatást kapunk az elvégzendő feladat milyenségéről, a küldetés során felmerülhető nehézségekről — ezen információkból gyakran ténylegesen leszűrhetünk némi használhatót, bár sajnálatos módon a legtöbb esetben az „erősebb-kutya-nemz-utódot" elv dominál: igyekezzünk tehát az általunk elérhető lehető legkeményebb, legjobban felszerelt, és leghatékonyabb mechcsapatot összeállítani: persze ennek is lehetnek hátulütői, hiszen egy Atlas hiába képes pár másodperc alatt felszámolni az ellenség haderejét, ha lassúsága révén csak addigra ér lőtávolba, amikor már Repair Truckos pilótánk is katapultált, és vett egy csomag füstszűrőtlen Lucky Strike-ot a tábori kantinban a nagy ijedtségre...

Amint kellőképpen felszereltük, ideje a megfelelő pilótákat is összeválogatni a nagy rozsdaszörnyekbe. Mivel pilótáink bizonyos időközönként specializált képességekre tehetnek szert, szintén nem árt figyelemmel követni az előzetes küldetésismertetést, mivel egy tapasztalt radarspecialista sok esetben jobban jöhet, mint egy nehéz gépfegyverek kezelésében jártas macho — természetesen küldetése válogatja. Mivel a specializálódást is mi magunk irányítjuk, gyakorlatilag azt is megtehetjük, hogy egy-egy sokat foglalkoztatott mechsofőrt akár a nehézfegyverzet-, és a radarkezelés mesterfogásaira egyaránt kiképezünk.

Alapvetően jellemző azonban az egész játékra, hogy a nyers erő mindenféle taktikázás felett áll — így nyugodt lélekkel pakoljunk meg minden egyes Mechet az általa elbírható maximális löveggel, amennyire csak képességei engedik. Ez elsősorban függ a roboton felhasználható felület mértékétől (valamiféle paradox módon a fegyverzetet a gépek gyomrába kell

JÁTÉK!

Ha szeretnél megnyerni egy eredeti

MECHCOMMANDER 2

PC-CD ROM-ot, nincs más feladatod, mint válaszolni az alábbi két kérdésre:

1. Melyik évben jelent meg a program első epizódja?

2. Melyik cég adta ki?

A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el szerkesztőségünk címére!

Beküldési határidő: 2001. október 2.







pakolnunk, ami azt a furcsa képzetet keltheti az emberben, hogy minél nagyobb egy Mech gyomra, annál ütőképesebb — jóllehet, ez az elképzelés csípőből hülyeség, nem tudok szabadulni attól a gondolattól, hogy ez szintén egy alapvetően európai felfogástól származtatható, miszerint minél nagyobb valami, annál hatékonyabb. Végül is ez itt a jövő... gondolhatnánk joggal, amikor is a méretnek nem szabadna egyenesen arányosnak lenni a hatékonysággal. Na mindegy...), illetve attól a mutatótól függ, amely a robot hőleadásának mértékét szabályozza. Persze rendelkezésünkre állnak olyan eszközök, melyekkel befolyásolhatjuk ezen értéket, de ezek szintén a gépek testén foglalják az értékes helyet.

Ugyanitt jegyezném meg azt is, hogy a használható Mechek kb. 60%-át már az előző epizódból, és a Gold Editionból is ismerhetjük, az új egységek kitapasztalása a fent említett mutatók függvényében nem okoz különösebb fennakadást. Aki mégsem érzi elég biztonságban magát a játék során megszerzett tudással, az nyugodtan használja a többek közt e célra is szolgáló Encyclopedia opciót a főmenüben, amely széles körű ismerteket nyújt minden Mech-kel kapcsolatos kérdésben. Jómagam érdekességként tekintettem ezen lehetőségre, hiszen a program nem merül el igazán a Mech vállfajok mélységeiben — a fent említett két szempont gyakorlatilag ki is elégíti a szükséges tudás fogalmát...

Egy szó mint száz: harcra fel!

A küldetések

Lévén a Mechcommander 2 azon kevés stratégiai játékok egyike, amely az adott egységgel való gazdálkodás elvén alapszik, többé-kevésbé taktikai érzékeinket igyekszik próbára tenni.

Eme sarkalatos pont az, amelyen a Mechcommander 2 singleplayer módja, mint olyan, gyakorlatilag megbukik... Ez bizony igencsak szomorú, de az őszintét megvallva a küldetések egy cseppet sem sikerültek változatosra. Az esetek kilencven százalékában a „juss el ide, és közben gyakj le mindenkit" dominál, míg a hátralévő tíz százalék a „védd meg ezt a helyett a mentett állásod árán is" szindrómára korlátozódik. A készítők mentségére legyen mondva, hogy ezt a hiányosságot igyekeznek kellő módon elbújtatni olyan álfeladatok mögé, mint hogy vegyük át az irányítást adott jármű, egység, épület felett — de azután természetesen védjük meg azt, és irtsuk ki az ellen írmagját is... ez azonban sajnálatos módon szemernyit sem javít a sekélyes küldetés-struktúrán — a Z: Steel Soldiers esetében például sokkal sikeresebben oldották meg ezt a problémát...

Mindamellett le kell szögezni, hogy a Mechcommander 2 játékmenete kifejezetten élvezetes, és a multiplayer ínyencségek jelentős hatást gyakoroltak a végleges szavatosság-mutatóra. Mindenképpen jóleső érzés lenyomni a missziókat, a szórakozás garantált. Ez azonban inkább afféle kikapcsolódás, amely nem függ a kihívástól, értsd: le lehet nyomni egy küldetést, és le lehet nyomni több küldetést is, de ajánlott mindezalatt egy olyan játékot is installálva tartani gépünkön, amely tartalmasabb játékmenetet biztosít az elvakult júzerek számára.



Mindezen negatívumokat igyekszik ellensúlyozni a jó értelemben vett primitívség határát súroló kezelés, illetve azon tényezők, amelyeket a következőkben taglalunk:

Látvány, hangok, zene, és egyebek

Az első körben leszögezhető, hogy a Mechcommander 2 nagyon is látványos — a robotok igen aprólékosan kidolgozottak, a tájmodellezés szemet gyönyörködtető, az effektek káprázatóak. Kár, hogy ez idő tájt már olyan 3D stratégiákat végigjátszhattunk (akár többször is), amik ugyanezt a szintet, vagy még többet is képesek voltak hozni. Bíztam benne, hogy a Microsoft védő szárnyai alatt a játék valamiképpen felül fog kerekedni a napjainkban futó 3D RTS-ek látványvilágán, de nem lett igazam — a megjelenítés pontosan azt hozza, és semmivel sem többet, amit ma már el is várunk...

Üdvözlendő ötlet azonban, hogy Mechjeink színeit gyakorlatilag az egész játék során bármikor módosíthatjuk, amely lehetőség számomra igen megnyerőnek bizonyult — hol kék-sárga, hol tört fehér-piros (vagy akár még merészebb) kombinációkkal riogattam az ellen szépérzékét — hogy ennek a játékmenet szempontjából van-é valamiféle jelentősége, arra nem sikerült rájönnöm, de jó mókának bizonyult...

A kamera mozgatása sem okozott problémát, a módszer teljes egészében megegyezik a műfaj által meghatározott alap funkciókkal.

A zenék szintén teljesen rendben vannak, az atmoszférához illően hol patetikusan szimfónikusak, hol a Sacrifice „tribal" muzsikáihoz hasonlatosan vérpezsdítőek. A hanghatásokkal azonban megintcsak elvetették a sulykot, ugyanis a legtöbb hangeffekt olyan dobozhatást kelt, mintha bent ülnénk egy Mech belsejében — de mivel ez nem egy újabb Mechwarrior; így én szívesebben vettem volna olyan bázikus robbanásokat, amelyek valóban a gigantikus robotok hatékonyságát hivatottak szimbolizálni. Viszont egy dolgot le kell szögeznem: ha tehetitek (gyak. fel van installálva a game a gépetekre), hallgassatok bele a Mechcommander2/data/sounds mappában található music32.wav fájlba. Ez a legjobban sikerült nóta az egész lemezen (izé, miket beszélek!)!

S végül

Már a Microsoft védjegye is elég garancia arra, hogy a Mechcommander 2 igenis kipróbálható, és játszható anyag. De talán pont ennek a védjegynek, és persze a Battletech univerzumnak köszönhető az is, hogy az ember — teszter és játékos egyaránt — komoly elvárásokat támaszt a programmal szemben. És bizony a Mechcommander 2 nem minden szinten felel meg ezeknek az elvárásoknak.

Ennek ellenére azt kell mondjam, én jól szórakoztam a program kivesézésének közepette — a stuff többé-kevésbé hozza azt, amit ebben a műfajban manapság követelmény, mindemellett nekem mégis folyamatosan az az érzésem volt, hogy ennél többet nem is kapunk.

Csak azt, amit amúgy is elvárnánk. Egy szemernyivel sem többet.

VargaB.

www.mechcommander2.com

Microsoft / FASA Interctive

PII 400 (P266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	8

✓ - látványos terepkidolgozás
- könnyen irányítható
- kellemes zene

✗ - semmi újat nem ad a műfajhoz
- egyhangú küldetések
- egy ilyen nagy névtől többet várnánk...

82

SHŌGUN TOTAL WAR™





ITT BÉKÉT NEM TALÁLSZ...

THE MONGOL INVASION

EUROPA UNIVERSALIS 1492-1792

MAGYAR NYELVEN

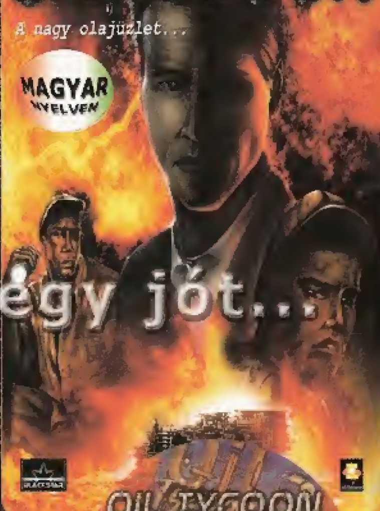


HIT · HATALOM · GAZDAGSÁG

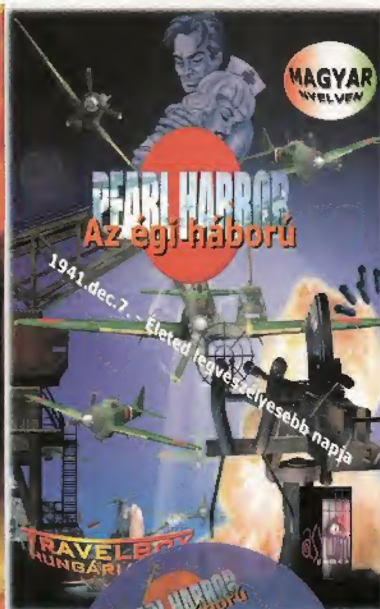
Globális hódítás és diplomá
Kolumbusztól Napóleo



OIL TYCOON







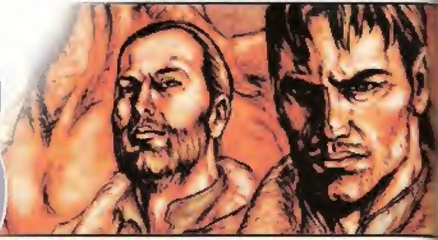
Szeretnél égy jót...

...játszani magyarul?

TRAVELBOX Hungária

37/315-905

tbh@interdnet.hu



DRAGONRIDERS

Ármánylovasok

Az alábbi két oldalt elsősorban az igazi, klasszikus kalandjátékok rajongóinak figyelmébe ajánlom. Az Ubi Soft legújabb játéka egy Magyarországon jobbára még ismeretlen világba repít minket a fantázia, és a sárkányok szárnyainak segítségével.

Történelmi visszatekintés

Pern a világ neve, ahol a mese kezdetét veszi. Lakóinak rendelkezésére állnak ősi forrásaik — többé-kevésbé — saját múltjukról, csak már értelmezni nem tudják. Az olyan nevek, mint Terra, űrhajók, vagy fényévek mára rég ismeretlen fogalmakká váltak. A mítosz rendelkezésükre áll, a legnagyobb barlangrendszerek mélyén porladó papirusztekercsek az igazat szólják, de már senki sem tudja miről...

Számos generációval ezelőtt három hatalmas csillaghajó érkezett ide, emberi telepesek tömegeit szállítva magával. A cél új bolygók meghódítása volt, az emberi civilizáció nagyobb dicsőségére. Eleinte minden rendben haladt. De csak egy rövid ideig. Az első generáció még nem ismerte a másik, a vörös bolygó titkát, sőt, máig sem tudja senki, hogy pontosan mi is történik minden kétszázadik évben. Annyi bizonyos, hogy ilyenkor Pern közelébe kerül a bolygó, ami pusztulást jelent számára, és a túlélők csak úgy nevezik: Thread. (Nem tudtam neki értelmes magyar fordítást fabrikálni, de ha ízes angolsággal ejtjük, akkor úgyis hatásosabb☺)

A túlélők maradéka Északra húzódott, a bolygó szunnyadó vulkánjainak közelébe. Még mielőtt a teljes hanyatlás hatalmába kerítette volna őket, tudásuk utolsó erejével felhasználták az ott talált egyik életformát saját érdekeikben. Leginkább a hüllőkhöz hasonlítható tűzgyíkot genetikailag megváltoztatták, hogy kifejlődjenek túlélésük zálogai: a földi mitológiából oly jól ismert sárkányok. Majd elbuktak, a magas fokú technikai civilizáció eltűnt, és magával vitte összes tudását — de utolsó kísérletük sikerrel járt. Pern egén megjelentek a kolosszális repülő monstrumok, az értelmes sárkányok, az emberiség szolgálói.



▲ Belemászhatok a szájába...

A jelen

Az emberek ma kis önellátó közösségekben élnek az északi barlangokban, vagy erősségekben. Az idők során felfedezték, hogy egyes kiválasztottak telepatikus képességekkel rendelkeznek a sárkányok felé. Az emberi társadalom és a sárkányok élete örökre összefonódott, megjelentek az úgynevezett sárkánylovasok, a világ legtiszteletreméltóbb vezetői, akik ellenben a szokásokkal nem igázták le a középkori viszonyok között élő civilizációt, hanem azok segítőivé, sőt védelmezőivé váltak.

Történetünk akkor kezdődik, amikor egy fiatal, de törekvő sárkánylovas — hősünk —, D'kor egy sokkal veszedelmesebb, és hogy finoman fogalmazzunk: „aktuális" fenyegetést fedez fel egy teljesen ismeretlen, de annál halálosabb ellenség részéről.

Meggyőző méretek

A DragonRiders tehát végső soron egy fantasy kalandjáték, megspékelve némi sci-fi eredettel. Hatalmasnak és lenyűgözőnek kell lennie, ha sárkányok szerepelnek benne, ez ugye triviális. Ezt már az installálás során első körben észrevételezni lehet, ugyanis majd hatszáz megát telepít fel. No jó, ez mai viszonylatban már nem olyan sok, de ha azt vesszük, hogy csak a beszélgetéseket tároló .wav fájlok több mint háromezer-kétszáz fővel sorakoznak fel a névsorolvasáskor, az már sejtet valamit. Ha mást nem is, jó sok dumcsit.

A nyitó pre-renderelt animáció egészen hangulatosra sikeredett, és az ezek után következők — már a játék saját motorjával — szintén szimpatikusak. Ha egy kicsit rosszindulatú akarok lenni, akkor azt mondanám, hogy az intró és a New Game opció után következő videók már-már túl hosszúak. De nem vagyok rosszindulatú, a tényleg több percen keresztül futó előzetes fejtágítás is mind a monumentalitásra törekszik, enyhén fitogtatva a programozók tudását.



▲ Ármány, cselszövés, kaki

Itt álljunk is meg egy percre. Módomban állt több gépen futtatni a játékot, és ha nem is csúcskategória, de egy jó közepesen izmos konfiguráció szükséges az Unreal látványvilágára emlékeztető motor teljes élvezetére. Mivel nem fix hátteres progiról van szó, természetesen be lehet állítani a grafikai opciókat, de a teljes látványvilág élvezete csak 1024*768-as felbontásban, full extrával élvezhető igazán. Ezt már el lehet érni egy 600 MHz körül duruzsoló procival, de legalább 128 mega RAM is feltétlenül elkel. Ó, és persze a közelünkben található legeslegnagyobb monitor. Nem mintha a felsoroltak nem lennének „ajánlottak" bármelyik másik játékhoz, de a DragonRiders szerintem csak ebben az esetben mutatja meg igazi arcát, sőt, előre bocsátom, még a kalandjáték-rajongók táborán kívül is becserkészhet egy-két „áldozatot".

No, de milyen is ez a látványvilág? Valahol félúton a Tomb Raider és az Alone in the Dark között, a már említett Unrealhoz hasonló körítésben. Rengetek a szuperközeli, mikor szinte az emberek torkába is belelátunk, de ugyanilyen mennyiségben találkozunk hatalmas tájképekkel is, érzékeltetve a sárkányok és Pern nagyságát. A játékmenetbe szervesen beleágyazódik a beszélgetés, az interaktivitás is, ilyenkor állandóan filmszerűen mozgó beállításokat kapunk, általában élvezetes szemszögekből.

Billentyűbillentés

A DragonRiders szerencsére azon játékok közé tartozik, amiknek az irányítása fel sem tűnik az embernek. Órák óta megy a game, mi pedig olyan könnyedén sajátítottuk el az irányítást, hogy természetesként vesszük. Ez elsősorban adódik abból, hogy csak és kizárólag a billentyűzettel operálunk, karakterünk irányítását pedig a játék során, a kalandok közepette vesszük



▲ El innen, mielőtt én is céltábla lennék!



Sárkány Enciklopédia

Néhány száz évvel ezelőtt Európában még sokan hitték, hogy a hatalmas hegyek rejtett barlangjaiban ormótlan testű sárkányok élnek. Legyőzhetetlen, démoni erővel rendelkeztek, mert magukban hordozták a természet fékezhetetlen energiáját, ami sokkal veszedelmesebb az emberekre nézve, mint bármilyen más égi vagy földi katasztrófa. Az egyik legrégebbi középkori sárkánylegenda Szent György nevéhez fűződik. A 7-8. században keletkezett Beowulf-eposzban a főhős az országát pusztító sárkányt megöli, de a küzdelemben maga is elvérzik. Sárkány szerepel a Nibelungen-énekben, és egy orosz hősi énekben is, amelyben Dobrynja Nikitics (micsoda név!) legyőzi a Gorynycs nevű sárkányt. A svéd Ragnar történetében, aki csak jéggé fagyott kecskeszőr ruhában tudta legyőzni a mérget lehelő fenevadat. A keresztény felfogás szerint a sárkány a bűnt és az ördögöt jelképezte, amelynek legyőzése érdekében a hitükhöz hű szentek és katonák akár életük kockáztatásával is szívesen indulnak harcba a hit ellenségei ellen. Nem csak Európában, de az egész világon rengeteg sárkányokkal kapcsolatos mítosz, legenda maradt fenn. Sokak fantáziáját megmozgatja az, hogy hogyan is lehetséges a legkülönbözőbb népektől eredő leírások megdöbbentő hasonlósága... Következzék a teljesség igénye nélkül még néhány szörnyeteg rövid ismertetése.

Apophis-sárkány: Egyiptomi alvilági óriás sárkány, amelyet Ozirisz győzött le.

Apis: kis termetű sárkány. A középkori templomi művészetben, mint zenét kedvelő lényt ábrázolták.

Fafnir: A teuton és skandináv mitológia kincsőrző sárkánya. Némi családi belviszály, ami testvér-, és apagyilkosságot jelentett, a kisebb fiú, Fafnir sárkánnyá változott és mérhetetlen kincset kaparintott meg. Siegfried a sárkány megölése után megsüti a szívét és megízleli a vérét, ezek után képes megérteni a madarak nyelvét.

Hüdra: Tűphonnak, a százfejű óriásnak és Ekhidnának a félig kígyó, félig asszonynak közös ivadéka a kilencfejű, kígyótestű sárkány. A teremtés a görög mitológia egyik legveszedelmesebb alakja, végül Heraklész büntette meg jól.

Illujanka: A hettiták sárkány szörnyetege, nagyon hasonló a görög Hüdrához.

Lambtoni hernyó: az angliai Wear folyóból kifogott (akkor még picinyke) lény egy közeli kútban növekedett. Onnan kibújva valóságos istencsapássá változva pusztította a környéket. A lambtoni gróf a keresztes hadjáratból hazatérve egy jós tanácsát megfogadva vette fel a szörnnyel a küzdelmet: tüskés páncélja szétszaggatta azt, mikor rátekeredett, de meg kellet ölni még ezek után azt a lényt is, akit elsőként meglát. Embereinek azt parancsolta, hogy egy kutyát küldjenek, de izgatott apja szaladt elébe...

Nidhoggr: A skandináv népeket rettegésben tartó sárkány neve magyarul „Halottszaggató". Éles fogaival cipelte áldozatait barlangjába.

Süsü: depresszióra hajlamos egyfejű tűzköpő, kedves elfoglaltsága a rímfaragás. Legyőzőit ilyesfajtán köszönti: „Üdvözöllek dicső lovag, szép a ruhád, szép a lovad! Mi szél hozott mondsza erre, mi vajon a szíved terve?"

A kínai sárkány: Hajdan egy Sárkány, illetve egy Ló-Sárkány tűnt föl a Sárga-folyó vizéből, s az fedte fel egy császárnak azt a híres kör alakú ábrát, amely a Jang és a Jin egybefonódó játékát jelképezi; egy király hátas- és vadászsárkányt is tartott az istállójában; egy másik uralkodó pedig sárkányhúson élt, s virágzott a birodalma.
A Sárkány évszázadokon át császári jelvény is volt. A császár trónját Sárkány-Trónnak nevezték; az arcát Sárkány-Arcnak. A császár halálakor azt mondták, hogy az uralkodó felment egy Sárkány hátán az égbe. A kínai kárkánynak szarva és karma van, a teste pikkelyes, a gerince pedig akárha tüskéből volna. Gyönggyel szokás ábrázolni, melyet többnyire lenyel, vagy épp kiköp: gyöngyében rejlik az ereje. Ha elveszik tőle, ártalmatlan. Csuang-ce említ egy kitartó férfit, aki hároméves kemény munkával elsajátította a sárkányölés tudományát, csakhogy élete végéig sem adódott rá alkalma, hogy gyakorolja. ☺

teljesen birtokunkba. Az egyik legaranyosabb példa, amikor a lopakodás képességét tanuljuk egy városi zsebmetszőtől...

Mindenesetre van egy ellenpéldám is erre: a sztori vége felé a gonosz erők ármánykodásának következtében börtönbe kerülünk. (Ja, ez akár topik téma is lehetne, mint klasszikus kalandjáték-elem, én kapásból négyet-ötöt is fel tudok sorolni, amikben egy tömlöc magányos lakójává válunk. Igaz, ha jól mennek a dolgok, perceken belül kiszabadulunk, és nem túl messze a tárgyainkat is megtaláljuk. Mint ahogy itt is☺) De a lényeg itt az, hogy a barlangrendszerbe fúrt tömlöcöket megvilágító fáklyák „lekapcsolásával" komoly helyzeti előnyre tehetünk szert az őrökkel szemben. Alapesetben, ha egy olyan terület közelébe érünk, ahol valamit — úgymond — cselekedhetünk, például a kéz, és más hasonló komoly fejtörést okozó ikonok villannak fel. Jelen esetben a sötétbe burkolódzó emberfej ad lehetőséget a lopakodásra, de csak arra, a fáklyák és egyes kapcsolók mellett az aktivizálásukhoz szükséges ikonok nem akarnak sehogyan sem előjönni. Illetve egyszer sikerült, de olyan módon, ami szerintem sértené az alkotók elképzeléseit.☺

Szóval olyan nagy problémával kerültem szembe, ami napokra megakasztotta a játékmenetet, és éppen csendesen sírdogáltam a sarokban, amikor rátok — olvasókra — gondolván újra nekiveselkedtem, és láss csodát: sikerült rájönnöm... hogy 3D-ben is lehet forgatni a nézetet, karakterünktől függetlenül elkalandozhat a kamera. Hurrá! Mégpedig a numerikus billentyűzet 5-ös gombjával aktivizálhatjuk a kamerát, amikor is a körülötte található — jobb esetben még a billentyűzeten meglévő — társaival körözhetünk egy kicsit. Kicsit csak, mert ez a lehetőség nem éppen a játék csúcsteljesítménye: jobb esetben azonnal kivágódunk az űrbe. (Tudjátok, ahol véget érnek a textúrák. Ha mutattok ilyet egy virtuális játék szereplőjének, tuti, hogy megbolondul, ez olyan, mintha velünk, a valós emberekkel próbálnák elhitetni azt a nonszensz gondolatot, hogy Föld gömb alakú: természetesen már réges-régen legurultunk volna róla!) Rosszabb esetben az irányok sem megfelelően működnek, az aztán meg végképp borzasztó, hogy egy-egy jobb nézetet ilyenkor belőni a game legnehezebb feladatai közé tartoznak.

Nos, aki még emlékszik, hogy ezt a gondolatsort honnan kezdtem, máris részt vehet a nyereményjáték sorsolásán, melyen értékes ajándékokat osztunk ki — sárkánytojásnak álcázott strucctojások találnak szerető gazdákra. Khm... a fáklyák leoltása, illetve a kapcsolók nyomogatása. Egy szó, mint száz: ez azért fontos, mert a játéknak csak ezen a részén kell — sőt, egyáltalán: lehet — használni a numerikus billentyűzet nulláját, ami a győztes megoldás.

Egy másik nulla titka

A Tab feletti nulla segítségével menük egész sorozatát varázsolhatjuk magunk elé. Az első menüpont egy táska rajza, ami az inventory és a karakterlap egy sajátos keveréke. A képernyő bal szélén található négy olyan ikon, ami aktuális tulajdonságainkat mutatja. Ezek az életerő, a bölcsesség (Knowledge), a megítélés (Reputation), és



▲ Enyhe Dungeon Keeper utánérzés...



Pern nagyasszonya



Anne McCaffrey, a sárkányok világának írója legalább olyan változatos és érdekes életutat élt, mint regénybéli hősei. 1926. április 1-én született az USA-ban, apja ezredes volt a hadseregben. Már kiskorától kezdve érdeklődött az írás iránt, első novellája meghozta számára az elismerést, hiszen nem csak élvezetes olvasmány volt, de latinul írta. A főiskolán szláv nyelveket és irodalmat hallgatott.
Miután lediplomázott, a nem mondhatnánk, hogy a "szakmában" maradt, mert színészkedésre adta a fejét New Jerseyben. Mindemellett nyolc éven keresztül énekelni tanult, és nem csak a szereplés, de a rendezés is felkeltette az érdeklődését. Operákat és operetteket vitt színpadra, életének ez a szakasza Carl Orff Ludus de Nato Infante Mirificus című darabjának amerikai premierjének megvalósításával ért véget. Ő rendezte és a gonosz boszorkány szerepét is alakította — ennek ellenére az emberek nagy többsége az mondja, Anne az egyik legkedvesebb ember akivel valaha is találkoztak.
Keresztül kasul beutazta a világot, főként, mint a nagy science-fiction találkozók meghívott vendégeként, bár ma ezt már egészségi állapota nem engedi meg. Jelenleg saját tervezésű udvarházában él, amit nagyjából Sárkányfészeknek lehetne fordítani a mesés szépségű Írország hegyei között. Az íráson kívül ma már csak egy hobbijának él, ez pedig a lótenyésztés, lovai számos versenyen bizonyítottak már. Bár ő maga nem versenyzik, erősíti meg sietve, még néha kilovagol kedvenc kancáján, Pín. Az első Sárkánylovas-mű 1967-ben jelent meg, ezt követte az elismert Nebula-díjjal kitüntetett novella a Dragonrider. Mára több mint tizenhét regény és számos novella játszódik a McCaffrey-világban és nemrégen jelent meg fia, Todd McCaffrey első, Pernben játszódó műve.



▲ *Hess, átkozott bogár!*

az izomerő (Strenght). Mind egy-egy különböző színű körben nyolc szeletkére osztva jelenik meg. Ha életerőnk fogy el, sajnálatos — de várható — módon a Load game opció közelébe kerülünk. Egyébként a DragonRiders olyan játék, hogy csak elhalálozás esetén kell újratölteni, nincs más olyan játékelem, vagy döntési lehetőség, ami miatt elveszíthetnénk a játékot.
A másik három körcikket, ha tüzetesebben is megvizsgáljuk, minden szinten más és más elnevezést találunk. Az erőnk a gyengétől az utolsó „ez-aztán-a-bika-erős-pasi" szintekig terjed. Bizonyos küldetéseket csak nagy erővel oldhatunk meg, típusaikból adódóan ezek különféle nagy tesztek tologatása, és más szórakoztató elfoglaltságok. Ez az a tulajdonság, ami még jóval a játék vége előtt, már úgy kb. a hetven százalékánál eljut a maximális értékig. A harctól fejlődik leginkább, és a barlangokban az újratermelődő szörnyek sorozatos megbüntetésével könnyedén kigyúrhatják magukat a türelmetlenkedők.
A megítélés és a bölcsesség is hasonló szisztémával növelhető, tulajdonképpen nem kell megoldani sok kis küldetést — hogy úgy mondjam: elvarrni minden szálat —, mert ezek legtöbbje a tulajdonságaink kisebb nagyobb adagokban való növekedését szolgálják. Mindazonáltal nem is szabad elhanyagolni őket, a legvégére nekem a bölcsességem is elérte a maximumot — természetesen D'korról beszélek most, nekem, Balagénak már így is a topon van —, de a megítélés csak az utolsó előtti szint alsó határát érte el, ami éppen csak elég volt bizonyos további feladatok elvégzésére.

A tulajdonságok alatt láthatjuk a képzettségek ikonjait, illetve a játék elején azok hiányát, hehe... Szépen sorakoznak ott két oszlopban, ha egyszer már nagy nehezen kikönyörögtük őket, nem kell velük foglalkozni, az adott helyzetekben automatikusan működnek.



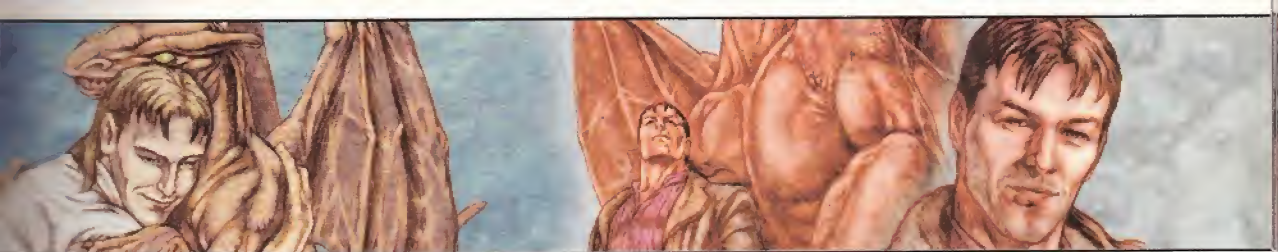
▲ *Hagyjál már, aludni szeretnék!*

A középső, kinyíló rész is több területre osztott. A bal oldali oszlopban használható fegyvereink mutatkoznak, úgy mint ököl (aminek a használatát ne erőltessük), tőr, és kard. Ha aktivizáljuk valamelyiket, halványsárga derengésbe borul. Ezt érdemes minden harc előtt leellenőrizni, mert számos alkalommal valamilyen titokzatos okból az alapértelmezésű ökölre váltott vissza. Számomra ez igen kellemetlen volt, mert a környező kardok erdejében nem volt túl egészséges puszta kézzel hadonászni. Ne felejtsük el, hogy ezen menü alkalmazása nem okoz pauzét a játékmenetben, szóval vagy elfutunk harc közben, vagy pedig nagyon gyorsan cselekszünk, ha például gyógyítani akarunk magunkon. Egy kis kitérő: titkos rekeszekben, elfeledett lukakban ősi ismeretlen tárgyakat találhatunk (Ancient Artifact), némelyik kísértetiesen hasonlít egy kapcsolótáblára, vagy a TV távirányítójára. Ha ezeket elvisszük a kovácsok szigetére, az egyik jótét lélek egy kis kraftot nyom cserébe a fegyvereinkbe, ezek a fejlesztések sárga csillagokként jelenek meg a pengék képe felett. Elsőként a tőr kap hármat, majd a kard következik. Én összesen csak öt ilyen artifactot találtam, de így is bőven elegendőek voltak. A következő két fegyver a könnyű és a nehéz íjpuska. Ez előbbivel csak bogarakra vadászhatunk (ne nevess, tényleg gyűjteni kell ezeket is), míg az utóbbi nagyon hatásos kétlábúak ellen is.

A középső oszlop négy részre osztott, a felvett tárgyak automatikusan bekerülnek valamelyik kategóriába. Ezek a következők: használható (Usable), ha a kurzorral kiválasztjuk őket, a jobb felső ikonban jelennek meg, a kellő időben pedig egy enterrel használhatjuk őket. A második részben az instant tárgyak, vagyis a gyorsan elkészíthető kávé-, és levesporok kerülnek. Ne fukarkodjunk a gyógynövények, és más finomságok felhasználásával, bőségesen találunk majd belőlük. Igaz, csak a gyógyítás képzettség elsajátítása után derül ki, hogy a begyűjtött cuccos fele mérgező☺
A harmadik részben a speciálisan használható, vagy másoknak leadandó tárgyak gyüle-



▲ *„Hozzátok a bénát!"*



eznek. Az utolsó részbe pedig a már fent említett artifactok kerülnek, felesleges tartogatni őket, csak a fegyverek tápolására lehet használni, másra nem.

A jobb oldali oszlopban ruháink fognak sorakozni, hiszen nemegyszer kell majd a hely szellemének megfelelően öltözni. Majd ezután a pénzünk, aminek a játékben igen csekély szerepe lesz és végül a kis sárkánytojások gyülekeznek. Ezekből is szintén ötöt találtam, jelentőségük abban ki is merül, hogy miután hazavisszük őket, és bepakoljuk a tűzhely előtti kis keltetőbe megjelennek a különböző színű kis sárkánybébik, és mi választhatunk, melyik kövessen minket kalandjaink során.

Másodjára van nekünk egy kedves naplónk is, mibe kötelességtudóan lejegyezzük élményeink zanzásított változatát, megspékelve a ránk váró aktuális feladatok ismertetésével. Készüljünk fel, a napló jócskán meghaladja majd a játék végére a száz oldalt! A game lényege az állandó interakció fűvel-fával, sőt ha lehet, akkor nem elég, hogy majd kétszáz (!) karakterrel találkozunk a DragonRidersben, de szinte midegyikőjük ad kisebb-nagyobb questeket. Olyan sok van, hogy elsőre nem is derül ki, mi a fő csapásirány, ez csak a végére tisztul le valamennyire. Természetesen sok kis megbízást percek alatt meg lehet oldani, míg a nagyok, amik szervesen összefüggenek a továbbjutással, végighúzódnak a teljes játékon.

A harmadik menüpont sárkányunkat szimbolizálja. Zenthet, bronzsárkányunkat megidézve repkedhetünk a helyszínek között. Az átvezető animáció igaz, hogy látványos, és jól megtervezett, sőt ugyanarra a helyszínre érkezve más és más kamerabeállásokkal is véginézhetjük az utazást, de ez csupán abból áll, hogy a sárkányunk megjelenik, leszáll, mi felszállunk rá (nem repülve, mászva ☺), felemelkedünk és el. Az új helyszínen berepül Zenth, mi pedig szépen komótosan lemászunk róla, ő elrepül, mi pedig átöltözünk. Sajnos ezzel csak egy probléma van: a végére biztosan unalmassá válik ez a hosszas procedúra, elnyomni pedig nem lehet. Ha éppen nem repkedni akarunk, akkor a környező helyszínről tehetünk fel érdeklődő kérdéseket, ezzel is csak az a baj, hogy triviális esetekben ez felesleges, az ismeretlen lukakból segítséget kérvén pedig a nagy gyíkja csak bután bámul.



▲ *Mennyiér' a lányok?*

Az utolsó két menüpontban térképeket találunk. Az előbbi az aktuális helyszín rajzát adja, természetesen csak akkor ha sikerült ilyet szerezni, az utolsó — ami földgömböt szimbolizálja — pedig Pern glóbuszán segít eligazodni.

Dióhéjban annyi lenne a sztori, hogy az egyik idős sárkánylovas furcsa mód halálozott el, meghűlésre panaszkodván. Ez felettébb különös, mert mindenki, aki egy bizonyos szigeten járt, hasonló betegségre utaló jeleket produkál, és a helyi borbélyoknak igencsak számos dolga akad, persze hiába, a halálozási ráta az egekbe szökik. Tehát a játékban eleinte három fő csapásirányt követve haladunk: meg kell találni a betegség eredetét, sőt annak gyógyírját, és potenciális jelölteket kell keresni a sárkányosiék rendjébe. Remélem, nem árulok el nagy titkot, ha megmondom: sötét erők ármánykodnak az ártatlanok ellen.

▲ *Válasz — pillanatokon belül*

Hangulatjáték fanoknak

Maga a sztori, és az egész körítés szép nyugis — nem tudom, mennyire adja vissza a regények hangulatát, de szerintem tipikusan az a kicsit finomkodó, idealizált, és erőszakmentes, amit én egy fantasykat író nőtől, hogy úgy mondjam: elképzelek. Félreértés ne essék, ezt nem rosszmájúságból mondom. Mivel a mentett állások mellett megjelenik az addig eltelt tiszta játékidő, kalandjaim vége felé vettem észre, hogy már majdnem húsz órát kalandoztam — visszatöltések nélkül ☺ — Pern világában. Mindezt lehetővé tette a kiváló játszhatóság, a megfelelően szép — ha nem is mellbevágó — grafika, az igazán jó zenék, a kitűnő szinkronhangok, és az éppen még nem unalmas kategóriába tartozó kalandok sorozata. Azoknak ajánlanám, akik egy nem túl nehéz, hangulatos, romantikus fantasy világot bemutató klasszikus kalandjátékot kívánnak. Még a sárkányok is olyan aranyosak☺

Balage

www.dragonriders-game.com
Ubi Soft / Ubi Soft
PII 566 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	9

✓ - végre lehet parancsolgatni a sárkányoknak ☺
- erőszakmentes
- sok beszéd + felirat

X - kicsit gagyi a harc
- néhol szószmötölős
- pár apró, de nem kellemetlen bug

84

CONQUEST Frontier Wars

A mai recept: végy egy StarCraftot, és keverd össze némi Starfle

Megszületik egy jó stratégia játék, majd egy kis időre rá jön a másik Érdekes, hogy mindkettő ugyanarra a profilra épül, csak a másik tartalmaz valami újat, mellyel esetleg átveszi a vezető szerepet egy időre. Hihetetlen dolog, amikor azt látom, hogy két program teljesen egyforma tulajdonságokkal bír. Szó sem lehet arról, hogy egymástól lopják az ötleteket. Nem áll rendelkezésre elegendő idő, a már kész és kiadott program tesztelgetésére, majd lekoppintására. Egész egyszerűen arról van szó, minden játékfejlesztő tudja, mi kell a jó népnek. Csak éppen az nem tisztázott, hogyan is kell azt feltálalni. Jó ideje már, hogy szabályszerűen izgatott és fellelkesült voltam egy valósidejű stratégiai játék miatt. Annyi elnevezés ütötte fel a fejét mostanában, hogy úgy tűnt, mintha a műfaj kihalt volna. A Starcraft óta volt néhány egyszer használatos katonai szimulációs-alapú taktikai stratégiai játék, úgymint a Mechcommander II, ami jött majd eltűnt egy nem túl mély, édeskés nyomot hagyva bennünk. Úgy éreztem, hogy még az óriási Dune is — lett légyen bármilyen nagyszerű is — eredendően csak egy régi fogalom leporolása volt. A Conquest, mint ahogyan a bevezető sorokban már megírtam, két már ismert óriási program egyvelegének tekinthető. Egy a maga nemében egyedülálló stratégiai játék, és egy szuper taktikai űrszimulátor. Már maga a két szó is nagyszerűen cseng, nem? Ilyen párosítás (kivéve az IG-t) még nemigen született. Építs, fejlődj, fejlessz, sokasodj, derítsd fel a környezeted, kémkedj, kereskedj, leld meg az ellenséged. Aztán akkor csapj le rá, amikor még csak nem sejti, hogy közeleg a vég. Mindezeket egyszerre, lent a bolygófelszínen, kint a naprendszerben (és annak határain túl is), valamint óriási űrcsaták közepette. És hogy miért éppen StarCraft? Ha jó emlékszem, akkor ez volt az első olyan játék, ahol három teljesen eltérő fajjal próbálhat[illegible] dásunk legjavát. Mindegyikük más és más harcmodort, játékmenetet és odafigyelést igényelt. Azért azt meg kell mondani, eme program még a mai napig is milliókat vonz a Battle.net-re, nem is beszélve az otthon akciózó hálózati játékosokról. Űrstratégiai programból szerintem manapság eléggé telített a játékpiac. Az utóbbi időben gomba módjára tűntek fel az olyan játékok, ahol űrhajók kapitányaként kellet helytállnunk a harcokban. Kevesebb-nagyobb sikerrel maradtak meg az emlékezetünkben, miközben jómagam hiányoltam valami apróságot belőlük. Vagy inkább másra, többre vágytam? Aztán jöttek az elszórt információk, miszerint készül valami új, valami egészen más. Aztán a kényszerű felismerés: sosem szabad megítélni valamit addig, amíg az ember ki nem próbálta. Nagy igazság, mert mindezt a saját káromon voltam kénytelen megtanulni. Az első néhány hír még a játék megjelenése előtt, valamikor a demó és a béta verzió között kapott szárnyra. Sajnos addig nem jutottam el, hogy mindezeket figyelembe véve beszerezzem egy site-ról az előzetesen kiadott anyagokat. Végül nemrég megjelent a végleges verzió, és én elolvashattam a PC Gamer honlapján, az „első [illegible] Szépen felépített játékmenetről, jó történetről, izgalmas akcióról, újszerű megoldásokról beszéltek az ítészek. Okkal mondhatom, én is, és mindenki, akinek már ismerős volt a Frontier Wars valahonnan, egy jó programot várt. Hazugság! Még hogy jó. Inkább azt mondanám, SZUPER. Úgy tűnik, mintha a fiúk és lányok ott a Fever Pitch Studiosnál — a többi versenytársat megelőzve — pontosan ugyanezt érezték volna, valamikor négy évvel ezelőtt. Igen, a Conquest már fejlesztés alatt állt, mielőtt még a többi neves cég hasonló műfajú kreációja megjelent. Tisztán érezhető, hogy amíg éveket töltöttek a játék összehangolásával, azaz a tuningolással, és általában véve egy igen lenyűgöző játék polírozgatásával, a műfaj új szintekkel való bővítésével, ügyeltek hogy először is fennmaradjanak azok az elengedhetetlen kellékek, amelyek olyannyira élvezetessé teszik, ezen játékokat.



▲ Folynak a munkálatok, mesterünk parancsa értelmében

A Sablon

Mint azokban a régi sci-fi filmekben. Űrhajó száguld az űrben, gyomrában a legbátrabb emberi lényekkel, akik valaha átlépték az ismert univerzum küszöbét. Minden az újfajta hyperhajtómű felfedezésével kezdődött. Sok évnyi megfeszitetett kutatómunka (és megannyi tesztelő halála után, kiket feláldoztak a tudomány oltárán) elkészült az első antigravitációs elveken működő térhajlító berendezés. Az ember, bízván saját erejében és felsőbbrendűségében, azonnal elkezdte meghódítani az eddig felfedezetlen területeket. Egymás után járta be, először csak a környező naprendszereket, majd a galaxisokat is. Közben csak egy apróságról feledkezett meg. Vajon mi lesz akkor, ha összefutnak egy a földinél jóval ősibb (és mor[illegible]csabb) kultúra képviselőjével? Mi történik majd akkor, ha nem tetszik nekik a megjelenésünk? Ugyan a fegyverek és védelmi berendezések fejlesztése nem állt meg, de mindenre nem lehet felkészülni. Aztán elkezdtek megjelenni az első baljós jelek. Megfejthetetlen, millió fényév távolából előbukkanó rádióadások. Észlelések gigantikus méretű mozgó berendezésekről, melyek biztosan nem meteoritok voltak (lévén energiát és életjeleket is észleltek rajtuk). Az ANDROMEDA volt az első hajó, amely túljutott a lehető legtávolabbi csillagokon. Jól felfegyverzett romboló lévén, nem tartott a hirtelen támadások okozta kellemetlenségektől. Hozzá kell tenni, hogy az emberi faj akkor már összefutott más civilizációk képviselőivel, de azok vagy primitív népek, vagy a technikai fejlettség kezdeti szakaszain álltak voltak. Egyszóval nem jelentettek nagyobb veszélyt a „hódítókra" nézve. Azok a bizonyos legtávolabbi csillagok elég régóta el voltak hanyagolva. Éveken keresztül senki



▲ A műtét folyamatban, de a beteg állapota aggasztó



▲ A végtelenbe és tovább...

Commanddal

sem merészkedett tovább a peremvilágokról széleiről, s mindezt a felfedezett bolygók kolonizálása miatti rengeteg munkával magyarázták az illetékesek. Eközben az említett ANDROMEDA felderítőgép visszatért távoli útjainak valamelyikéről, és a régen elfeledett határvonalak mögött megbúvó ismeretlen felé vette az irányt. A találkozást az új idegen fajjal semmi sem rögzítette. Arra sem volt ideje a legénységnek, hogy felmérje a veszélyt. Az utolsó jelentések arról szóltak, hogy egy hihetetlen sebességgel haladó ismeretlen gép száguldott el a hajótest mellett. Alig egy pillanattal később, legalább egy tucat hasonló jelent meg a semmiből, és figyelmeztetés nélkül intenzív tűz alá vette a felderítőt. A megérkezés pillanatában kilőtt két megfigyelésre és adatgyűjtésre hozott szonda még érzékelt egy iszonyatos méretű monstrumot, mely egyetlen szempillantás alatt letarolta az ANDROMEDA-t. Szinte semmi sem maradt meg belőle, amiből pontos adatokat lehetett volna leszűrni. Csak egy biztos. Most valami olyasmibe nyúlt bele a hős Terran faj, amiből sokkal jobb lenne kimaradni.

A jövőben vagyunk (valószínűleg innen származik az összes űrhajó és fantasztikus dolog ☺). Három egymással szemben álló fajt ismerhetünk meg. A Terranok (az emberi faj) — akik űrhajóikon vándorolnak a csillagok között —, belekeverednek egy idegen faj polgárháborújába. A háború a Celaron faj fennhatósága alá eső bolygók határain belül tombol. Egy rovarokká kifejlődött idegen csürhe (Mantis) zúdul alá a Chut bolygóról, próbálván leigázni a gyengébb Celaronokat. Óriási mennyiségben tűnnek elő a semmiből, elárasztva minket jóval alacsonyabb technikai szinten álló embereket, és a viszonylag kiszolgáltatott Celaron-i civilizációt. És ez még nem minden. A robotszerű harci páncélzatba öltöztetett, természetes és kozmikus energiákat hasznosító Mantisi-akon kívül, a Celaroni vezetés sem nézi jó szemmel a megjelenésünket. Vajon az erejüket fitogtató bogárfajzatok szívják majd fel elfolyósított testnedveinket? Vagy a Celaron leigázottak lesznek oly sikeresek, hogy kenőcsöt köpüljenek belőlünk a rakétáik végére?

Stratégia, humanoid szemmel

Kezdjük a program mustrálgatását, a hadjáratok (campaign) egyszerűbb áttekintésével.

A hadjáratokat, a Terran-ok hőstettei mentén követhetjük végig. Megnyugtatok mindenkit, hogy ezekből igazán nem lesz hiány. Nagyszerűen megkomponált jelenetek tarkítják a teljesített pályák közötti szüneteket. Az egyik kedvencem az első tengeri hadjárat. Ebben azt láthatjuk, hogy a Terran-ok tengeri hadosztaga hogyan torpedózza meg a Mantis gépállományt, majd miképpen próbálja kimenteni onnan a magasrendű tiszteket (talán jók lesznek némi információszerzésre, esetleg cserealapként is szolgálhatnak a későbbiekben). A hadjárat igen jól megtervezett. Minden befejezett küldetés után egy pont kerül egy nagyobb pontokból létrejött térképre. Erről a térképről később újra végignézhetünk minden egyes legyőzött szintet és megnyithatunk újra régebbi szinteket. Bármennyiszer kiválaszthatjuk a régebbi pályákat. Az egyetlen gondot számomra csak az jelenti, hogy nem változtathatunk a nehézségi fokozaton. Nagyon örültem volna neki, ha a már végigküzdött pályákat az újrajátszás előtt megspékelhetnénk egy nehezebb szinttel.

A kezdetekkor elibénk terülő látkép egy picit zavaró lehet. A gép ugyan fokozatosan próbálja az első pályán bemutatni a játékmenetet, de szerintem egyszerűbb, ha az első pálya kivesézése után egy quick battle-t nyitunk, és ott gyakorolgatunk egy keveset. A játék kinézete elsőre nagyon hasonlít az IG-re. Ezért nem fog nagyobb gondot okozni a kezelés. A különbség annyi, hogy itt a bolygófelszínre nem kell lemennünk, mindent az űrből irányíthatunk. A másik megemlítendő érdekesség a

Chris Roberts, a Digital Anvil alapítója szól hozzánk — s hozzátok is: „— A Command & Conquer megjelenése óta rendszeresen játszom RTS-ekkel. Itt, a Digital Anvilnél ez a játék számított — s számít máig is — az abszolút etalonnak, oly nevek mellett, mint a szintén mindannyiunk által szeretett Stracraft, avagy az Age of Kings. Nem feltétlenül a miliő, avagy a grafikus kidolgozottság esetleges gyengeségei révén merülnek feledésbe az ezen programok után keltezett játékok. Manapság rengeteg RTS-t kínál a piac, ám ezek közül csupán azok számíthatnak a maradandó sikerességet is garantáló multiplayer lehetőségek kihasználására, melyek stabil játékegyensúlyt képesek felmutatni. A Conquest megalkotásánál így mindennél fontosabb volt számunkra az egyensúly lehető legátgondoltabb alapokon nyugvó megteremtése. Mikor megalapítottam a Digital Anvilt, a bátyámmal, Erinnel rengeteget nyomtuk a Command & Conquert — ez volt az a játék, mely kiegyensúlyozottsága folytán a lehető legpazarabb RTS játékélményt biztosította. Egy nap egymásra néztünk, s feltettük a kérdést: „Mi lenne, ha fognánk ezeket az elemeket és némi átszabást követően kihajítanánk őket az űrbe? Mi lenne, ha tankok s repülők terelgetése helyett hatalmas űrarmadák élére állva viaskodnánk a galaxisok feletti uralomért?" Úgy véltük, már meglévő 3D-s tapasztalataink kellő alapot szolgáltathatnak egy szintén 3D-s alapokon nyugvó, sci-fi RTS elkészítéséhez — ne feledjük, ez négy éve történt, mikor még híre-hamva sem volt 3D-s RTS-eknek. S igaz ugyan, hogy a mai kínálatot elnézve megállapítható, hogy a Conquest bizony alaposan lekésett az „első 3D-s RTS" titulusról, mégis állítani merem: számos olyan ötlet s elgondolás kapott helyet a kész műben, melyek valóban hozzáadnak a stílus repertoárjához." Köszönjük szépen. Zene.

▲ A csodálatos egyes szektor

▲ Az alábbi képen az egysejtűek láthatóak, osztódás közben

▲ Szegény térkapum másodpercei meg vannak számlálva





▲ *Hiába, ez a technológiai fejlettség*



▲ *Tiszta Star Trek*

féreglyukak létezése. Minden pályán találunk, nagy fortyogó kék plazmagömböket (legalábbis erre hasonlítanak). Ezek átjárók lesznek a naprendszerek, majd később a galaxisok között is. Nagyon sok pályán, senkire sem fogunk rálelni, ez persze azért van, mert ellenfeleink egy féreglyukon lesznek megközelíthetőek. Fontos dolog, hogy ezeket az átjárókat nem fogjuk tudni rögtön használni, még akkor sem ha azon keresztül érkezünk a pálya kezdőképernyőjére. Szükségünk lesz egy bizonyos mértékű technikai fejlettsége (valamint command ponit-okra) az átjárók használatához. Saját meglátásom szerint, elég néhány dolgot megépíteni és kifejleszteni legszükségesebb dolgokból, és máris adott lesz a technikai szint az ugrásokhoz. A játék a felépítését tekintve teljesen úgy működik, mint az RTS programok mindegyike. A képernyő tetején látható négy oszlop mutatja a legfontosabb dolgok mennyiségének jelenlétét. Ezek, a COMMAND POINTS, ORE, GAS, CREW MEMBERS. Az ORE (ásványok) és a GAS (gáz, mint a Starcraftban) fülecske, a kibányászható és összeszedhető két legfontosabb építőanyagot jelzi. Ezekből építhetünk berendezéseket, gyárakat, kutatólaboratóriumokat, és a járműveket a Fabicatorokkal. Majd elfelejtettem a harmadik csoport, speciális ásványok bemutatását. Ezek a METAL és a DEBRIS. Fellelhetőségük egy kicsivel bajosabb. Az űrben keringőzve rálelhetünk egy-egy nagyobb aszteroidákkal borított területre. Ezeknek eltérő a sűrűsége, ezért bizonyosodjunk meg hajóink páncélozottságának állapotáról, mielőtt átszáguldanánk rajtuk. A mezők bőven tartalmazzák a METAL-t és a DEBRIS nevű ásványt is, de a kitermelésükhöz speciális járműre van szükségünk. A „light shipyard" felépítése után építhetjük meg az első Harvestert, amivel kibányászhatóak az említett cuccok. Az aszteroidákra visszatérve, sima hajóinkkal csak akkor menjünk közéjük, ha a sűrűségük nem haladja meg a közepes (Medium Asteroid Field) szintet. Egyébként már kettes-hármas páncélzat kell a behatoláshoz. A gépeink állapota egyszerűen ellenőrizhető. Rájuk kattintva a kép bal alsó sarkán rögtön láthatjuk a sérülések mértékét, a pajzsok állapotát és fejlettségét, a hajtóművek fejlettségét, szenzorok érzékenységi fokát, fegyverzetet, szállítókapacitást (szállítójárműveknél), és a rakéták, speciális fegyverek mennyiségét, állapotát. A CREW MEMBERS menüpontban tulajdonképpen a rendelkezésünkre álló személyzetet láthatjuk. Ezek számát a MARINE TRAINING FACILITY és az általunk meghódított területek (bolygók) száma növeli. A Campaign módban jómagam maximálisan nyolcezerig voltam képes ezt a számot felvinni, de itt már nagyon nehéz az egységek összehangolása, lévén annyian vannak, mint a hangyák. Végül a leglényegesebb, a COMMAND POINTS. Lemagyarosítva annyit tesz: pontok, amelyek hiányában képtelenek vagyunk embereinknek parancsokat osztogatni. Ezek mennyisége, a csaták közben növekszik, és a küldetések kijelölt részeinek teljesítése közben. Hatására nő a technikai szintünk, több lesz a felhasználható emberek mennyisége, újabb berendezések és fejlesztenivalók kerülnek elő. Egy másik dolog. Az épületekre, járművekre tapintva a kurzorral megjelenik a szokásos szöveg ablak. Ezeken olvashatjuk el azok rendeltetését, milyen fajtájú és mennyiségű ásványba kerülnek, valamint hogy mennyi COMMAND POINT-ot ér (vagy mennyibe kerül) azok megépítése, kifejlesztése. Mint említettem ez akkor következik be, ha a küldetésben külön le van fektetve egy-két berendezés, épület létrehozása.



▲ *Back attack*

Az építkezés maga, csak a bolygókon, illetve az azokat körülvevő „energiagyűrűkön" belül történhet. A tapasztalat azt mutatja, hogy mindig lesz egy szabad, még nem gyarmatosított bolygó, amit elfoglalhatunk. Ez alól kivétel az a néhány küldetés, ahol csak egy flottányi gépet kapunk, aztán nesze haver, foglalj bolygót magadnak (már ha tudsz). A bolygókra kattintva leolvashatjuk azok ásványi anyag készlete mellett a besorozható civilizációt is. Ugyanitt előtűnik egy zöld mező, mely az „energiagyűrűt" jelöli. Az űrben használatos fegyverek, szenzorok, kiszolgálóegységek (repair pad) csak ezen a körön belül építhetőek. A kör méretét későbbiekben a technikai szint növekedése és a fejlesztések előrehaladása növeli. Az építkezés ténylegesen orbitális pályán történik. A bolygók képzeletbeli egyenlítője körül találhatunk egy vékony, kékes színű szaggatott vonalra. Erre építhetőek az épületek, körülölelve a planétát. Itt kivételesen nincs generátor meg energiatermelő napelem, hogy működtethessük az épületeinket. Bármely fajjal is kezdjük a



▲ *Püff neki. Ennek lőttek*



játékot, mindenképp telepítsünk a bolygónk köré néhány védelmi berendezést. Nem baj, hogy a kezdetekkor ezek nagyon gyenge védelmet nyújtanak. Úgy vettem észre, az ellenfelek bátortalanabbul támadnak, ha van néhány lézerágyú az „energiagyűrűn" belül. Lent, középen látható a csillagtérkép (vagy radar), ahol szemmel tarthatjuk az egész területet. Kivételesen az egyszer már bejárt összes terület folyamatosan látható. Jobb szélen pillanthatjuk meg a második legfontosabb kijelzőt, a féreglyukak térképét. Az aktív ponton vagyunk éppen, míg a vonalak szisztematikusan ábrázolják az általunk bejárt, vagy felfedezett rendszereket, és azok kapcsolatát egymással. Pofon egyszerű a kezelésük, szerintem senkinek nem fog gondot okozni az áttekintése. És most néhány szó az utánpótlások szükségességéről. Minden hajónk, akár harci, akár szállítógép, néha utántöltésre szorul. A Supply felirat alatt láthatjuk, mennyi a rendelkezésre cucc a gépünkben — ha ez eléri a nullát, akkor nem vagyunk képesek tovább tüzelni, vagy — nyersanyag — híján dolgozni. A „supply platform" alkalmazásával segíthetünk ezeken a problémákon. Ha továbbjutunk egy másik féreglyukon az ellenfeleinkhez, és sikerül egy újabb bolygót zsákmányolnunk, építsünk rá egy depót. Az anyabolygón lévő depóból a harveszterek segítségével szállítassuk át a felesleget a távolabbi bolygóra, és itt már csak ki kell jelölnünk, és el kell küldenünk az újratöltendő gépet a platformra. Harc közben egy kis százalékszámláló folyamatosan jelzi a gépeink tartalékait. Ha nullára ér, az gáz. Miután nagyjából regéltem az űrharcról, ideje megemlíteni a bolygófelszíni összecsapásokat is. Ezekhez a „Marine Training Facility"-re, és néhány „Troopshipre" lesz szükségünk. Fejlesszük ki a lehető legjobbra a két egységünket. Így a „Troopship"-ekkel sokkal több ember szállítható, a kiképzőközpont pedig több, és erősebb katonát tud kiképezni rövidebb idő alatt. Kiképzés után dobjuk fel a tengerészgyalogosokat a hajókra, és miután megtisztítottuk az űrt az ellenséges harci gépektől és bolygóvédelmi rendszerektől, küldjük le a felszínre a csapatainkat. A többi már automatikusan történik. Vigyázzunk, mert a „Troopship"-ek egyáltalán nem kapnak páncélzatot, egy-két ellenséges gép kipurcanthatja őket. A többi két fajjal is hasonlóképp folyik a harc és a fejlesztés, csak némelyik épületnél lesznek apróbb eltérések. A fejlesztenivalókat eléggé lineáris módon kapjuk meg, ezért azokat érdemes lesz kategorizálni. A Mantis faj épületeinek pajzsa alapból is nagyon erős, ezért a pajzsfejlesztést ezeknél nyugodtan hagyhatjuk későbbi időpontra. Hajóik sebessége a leggyorsabb, de a hajtóművek fejlesztését mindenképp végezzük el. Hihetetlenül erős és pontos csapásokra vagyunk képesek ezekkel a gyors gépekkel. Fegyverzetük közepes színvonalú. Tehát, ha adott, akkor ne sajnáljuk a nyersanyagot az egyébként igen költséges fegyverfejlesztésekre. Celaroni barátaink éppen leigázás alatt állnak, de energiafegyvereiktől még a Mantisiak is tartanak. Gépeik és épületeik gyenge páncélzatúak, mégis meglepetést okozhatnak a fegyvereik. Itt egy kicsivel kevesebb nyersanyag szükséges az építéshez, fejlesztéshez. Viszont, jóval több időbe kerül mindezek kivitelezése. Hasznos tanács, ha az erőforrások kiaknázását segítő upgrade-ekkel kezdünk, és csak később ugrunk neki a hódításnak. Végül a humán fajról is ejtenék néhány szót. Ők a sima középvonalat képviselik, azaz náluk vannak a lehető legésszerűbben elosztva az erőviszonyok. Jó a páncélozottságuk, közepes szintű fegyvereik mellett szuper rakétákkal rendelkeznek. Lassúcskák a hajóik, de rettentően sok a tárolókapacitásuk. Velük tudunk a legtovább egyfolytában harcolni.



▲ *Cirkálóim, akció közben*



▲ *Innen valami hiányzik. Csak nem az ellenség?*

Summárum

Feltört belőlem néhány furcsa gondolat, vajon hogyan is jellemezhetném, összegezhetném eme néhány nap alatt felgyülemlett érzést a játékkal kapcsolatban. Ugyan az alant látható százalék jellemzi, mi programról a véleményem. Annyira sok hasonló játék született mostanában, hogy nehéz számomra választóvonalat húzni közéjük. A valós idejű stratégiai programok között egy ideje kialakult egyféle sablon, melyek a Conquest próbál meg valamiképp túlszárnyalni. Sajnos akkor lehet ezt igazán megérteni, ha valaki leül, és kipróbálja a programot. Minden ugyanaz, amit már megszoktunk, de valahogy mégis más. Mint amikor eszünk egy vizes vaníliafagyit, aztán ugyanezt főzött formában is. Hasonlít az íz, de valahogy a főzött sokkal jobban ízlik. Ugyanezt éreztem a Frontier Wars-szal kapcsolatban. Főzött vaníliafagylalt. Sokkal lágyabb és krémesebb, összetettebb. A történetszerű játékmenetre valószínűleg hamarabb rá lehet unni itt is, azonban a gyorsan megnyitható Scenario küldetésekben mindannyian megtalálhatjuk a számunkra legjobban fekvő küldetéseket. Azt egy kicsit hiányoltam, hogy a harcok közben a bolygófelszínre nem lehetett lemenni (IG Rulez!!). Amíg meg nem jelenik a várva-várt IG III, ez a progi biztosan kitart és szerez a számunkra néhány kellemes napot vagy hetet.



▲ *Egy kis kémkedés*

-Uriel-

www.feverpitch.com

UBI Soft / Fever Pitch Studios

PII 633 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	8

✓ - szuper hangulat
- jó az ellenfél mesterséges intelligenciája

X - kassú a kezdet
- rövidek a pályák
- sajnos nem választható a pályák között nehézségi fokozat

89

Shogun – Total War Warlord Edition

Az előétel felszolgálva Kubiláj kán uram - Japán, kis sógunnal fűszerezv

Mindazok, akik kipróbálták a Shogunt, elismerően fognak bólintani, ha azt mondom, ez a játék a háborús real-time stratégiák etalonja. Stílusa mindmáig egyedülálló, hangulata — a történet a XVI. századi feudális Japánban játszódik — pillanatok alatt magával ragadja az embert, és hogy a szürkeállományt se hanyagoljuk: a csaták irányítása igazi szakértő stratégát igényel. Végre nálunk is megjelent a játék speciális kiadása, melyben új ellenfelek, meghódítandó területek, és rengeteg ellenfél vár ránk.

A Total War című alapkiadásban, melynek magyar fordítása is jól érzékelteti a helyzetet, a középkori Japánban kellett rendet teremtenünk a civakodó kiskirályok között. Választott klánunk segítségével kellett tartományról tartományra elfoglalni a területeket, legyőzni, vagy öngyilkosságra késztetni az ellenséges daimjókat, a klánok fejeit. Ha célunk sikerült és nem buktunk el a csatamezőn, mint sok ezer kiváló harcosunk, nem estünk áldozatul a sötétben lopakodó, és alattomosan gyilkoló nindzsáknak, netán a még kifinomultabb eszközökkel: a női csáberő gonosz manipulálóinak, az ölésre nevelt gésáknak, akkor ez csak egy módon lehetséges. Mi vetettük be hamarabb ezeket az „eszközöket"☺ A cél szentesíti az eszközt, a cél pedig az egységes Japán, élén a legnagyobb úrral, a sógunnal. Vagyis Veled.

Jelenlegi játékunk, a Warlord Edition két teljes CD lemezen foglal helyet, mindezt azért, mert tartalmazza az alapjátékot, és az azóta megjelent eddigi egyetlen kiegészítőt, a Mongol Invasiont. Nos, ha valaki netán elszalasztotta a Total Wart, itt az ideje, hogy minél hamarabb beszerezze. A szórakozás garantált.

A mongol horda

A Mongol Invasion sajnos — ki tudja milyen marketing szempontokat figyelembe véve — csak az amerikaiaknak volt elérhető. Egészen mostanáig, hiszen a Warlord Edition ezt a kiegészítőt is prezentálja szá-munkra. Egészen különleges ötlettel leptek meg minket a fejlesztők. Háromszáz évvel visszaugrunk a történelemben, Japán egy másik igencsak rizikós korszakába. Miközben a kutyafejű tatárok egészen napnyugaton, a legkeletibb keresztény országban Béla király hadait puhítják a nyereg alatt, és mellékesen egész országrészeken irtanak ki minden teremtett lelket, addig a felkelő nap országát is veszély fenyegeti. Valahonnan a határtalan Kína mélyéből egy új nép kelt, és törekszik világuralomra. A sárkánykirályság, Kína már behódolt, most Japánon a sor. Kubiláj kán vezetésével partra szállnak ezek a fékezhetetlen barbárok, és nincsen sem isten, sem ember, ki megállítaná őket!

A Mongol Invasion emellett számos új — és régebbről ismerős, de tökéletesített — vonást ad az alapjátéknak, azért, hogy még nagyszerűbben lehessen élvezni azokat az epikus méretű csatákat, melyben szó szerint több ezren esnek egymásnak — Te, és az ellenfelek, a feljavított mesterséges intelligenciájukkal, ami klánról klánra, vezértől vezérig változik.

▲ *Jönnek a szomszéd faluból is...*

Az nem új, hogy a daimjók — vagyis a klánok vezérei — saját karakterisztikával rendelkeznek, az már annál inkább, hogy ez mi módon lett feltupírozva. Sun Tzu — van, akinek már ennyi is elég már tudja, miről van szó — egy név a történelem mélységesen mély kútjából. Ő a szerzője annak a ma már két és fél ezer éves könyvnek, melynek neve: A háború művészete. A harcos-filozófus műve az első ismert hadászati kézikönyv, melynek legalább kétszázötven elvét alkalmazzák az ellenfeleink, teszem hozzá: komoly sikerekkel.

A kiegészítő az alapjáték hihetetlenül izgalmas csatáira épül, plusz Kubiláj hordáinak betörésére, a legnagyobb veszedelemre, amivel a szamurájoknak valaha is szembe kellett nézniük. Mindezek mellett új történelmi hadjáratok is lejátszatók az ország történelmének három legnagyobb klánvezérének vezetésével (Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi, és Tokugawa Ieyasu), ők az úgynevezett „Három Országegyesítők", kiket hírhedten véres csatáikon keresztül ismerhetünk meg.

Természetesen új harctéri egységekkel bővül a már amúgy is színes paletta: Kensai, Battlefield Ninja, Korean Auxiliary Infantry, Korean Skirmishers, Thunder Bombers, Ashigaru Crossbowmen, Naginata Cavalry and the Mongol Cavalry — de róluk majd alább egy kicsit bővebben.

Nem csak az egységek, de a tartományok kastélyai is új épületekkel gazdagodtak:

— Drill Dojo, ami tovább növeli harcosaink morálját, szinte már a fanatizmusig.

— Startegy School: a hadurak az előbb említett, és nagyra becsült Sun Tzu tanításaival ismerkednek, hogy még keményebb diót jelentsenek csapataikkal a csatamezőkön.

Új editor

várja, hogy minden kedves fellelkesült játékos bemutathassa túlcsorduló kreativitását online, vagy akár sima pályák tervezésével. Új tengerparti táj, élesebben kidolgozott mozgó grafikus elemek, újfajta bozótos és sziklás tájegységek,



▲ *...de esélyük sincs!*

A három országegyesítő

Japán egyesítése a majd száz éven keresztül tartó háborúskodások után három ember nevéhez fűződik. Oda Nobunaga a területén partra szálló portugál hajósoktól két muskétát szerzett, melyeket hamarosan lemásoltak, és gyártani kezdtek. Az új fegyverrel rendelkező, és így megerősödött hadsereg véget vetett Asikaga uralkodásának. Nobunaga halálakor Japán egyharmad részét az uralma alá hajtotta, de öngyilkos lett, amikor egy másik hadúr fogságába került. Ezután Tojotomi Hidejosi, hadvezére vette át uralmát, aki erejét túlbecsülve két sikertelen támadást intézett Korea ellen. Hidejosi szigorú adórendszert vezetett be, és megtiltotta a parasztoknak a fegyverviselést - ez a jog csak a szamurájokat illette meg. Ezzel megteremtette utódai katonai uralkodásának alapjait.
A halála utáni feudális harcokból Tokugava Iejaszu emelkedett ki győztesen, aki ezeket a rendelkezéseket felhasználva teremtette meg családja kétszázötven éves uralmát. A Tojotomi-családot, utolsó nagy politikai ellenfelét 1600-ban távolítja el a politikai szintérről. Iejaszu egy több évszázados nemesi családtól származtatta magát, így elérte, 1603-ban sógunná kiáltsák ki. Mind a helyi daimjók, mind a császár (tennó) elvesztette hatalmát. Ugyanebben az évben megkapja a tennótól a „Nagy Generális, aki legyőzte a barbárokat" címet, amit utoljára több mint négyszáz éve viseltek. Iejaszu az országot az északon fekvő Jedóból irányítja, ahol az eddigi főhadiszállását, Ota Dakan várát díszes palotává építi át. Ennek költségeit az alattvaló viselik, ami elégedetlenséghez és ellenálláshoz vezet. A Tojotomi-család újra összegyűjti zászlaja alatt Iejaszu ellenfeleit...



...es javított multiplayer lehetőségek vannak még a kiegészítőben. Egyébként láthatóan javult a grafika a kicsit feljavított engine miatt: újfajta textúra-takarékossági módszerrel sikerült elérni, hogy az újabb videokártyák — de még nem a GeForce3-ról van szó☺ — tisztább, szebb képet rajzoljanak ki. Több a fénylő grafikai elem a csapatokon, ... textúrák és speciális effektek, simább kameramozgás és csapatirányítás érzékelhető.

Új egységek, yíháááá!

— Battlefield Ninja: ezek a kis csoportokban működő specialisták talán a legfélelmetesebb egységek a játékban. Képesek elrejtőzni még majdnem teljesen nyílt területen is. Hihetetlen harci tudásuk képessé tesz őket arra, hogy viszonylag könnyen kinyírják az ellenséges vezért, mi által drasztikusan csökken az ellenfél harci szelleme.

— Master Swordman: ez a kivételes tehetségű kardművész tudását már-már olyan tökélyre fejlesztette, hogy nehéz legyőzni a csatamezőn. Képes egész — tehát hatvan fős! — ellenséges egységeket megállítani. Kiváló a harcmező stratégiai pontjain és kastélykapukban.

— Korean Skirmishers: ezek a koreai gyalogosok pajzzsal, könnyű fegyverzettel, és szablándzsával vannak felszerelve. Védelmük következtében ellenállóak az ellenség nyilaival szemben, ezért kiválóan használhatók az első sorban, gyorsak, sokat sebeznek, és könnyen megtörik az ellenséges rohamot. Közelharcban viszont gyengék, ha elfogytak dárdáik, azonnal ki kell vonni őket a harcból.

— Korean Spearmen: ezek a lándzsások a mongol elnyomás alatt szolgálják vérszomjas uraikat. A moráljuk alacsony, nincs sok kedvük a harchoz, ezáltal megbízhatatlanok, de feltartják az ellenséges csapatokat, míg a sokkal erősebb lovasság elvégzi a dolgát. Egyszóval ágyútöltelékek — már ha lennének ágyúk.

— Thunder Bombers: a bombahajigálók, akik a Molotov-koktél ősét szeretném minél távolabbról minél több ember közé finom ívben elhelyezni, egyik legfélelmetesebb alakjai a csatamezőknek. Primitív bombáik — puskaporral töltött szatyrok — nem csak pánikot és zavarodottságot keltenek a csapatokon belül, de rengeteg sebesülést és halált is okoznak. Mivel a fegyver pontatlan és megbízhatatlan, kis csoportokban garázdálkodnak, hogy elkerüljék a nem is olyan váratlan baleseteket.

— Korean Guardsmen: a testőrség a koreai csapatok legmegbízhatóbb tagja. Fegyverzetük és páncélzatuk hasonló a japán Naginatáéhoz, de nem olyan erősek a harcban, és eltökéltségükkel is komoly gondok adódhatnak. Mindezek ellenére egy kicsit gyorsabbak, mint szigetországbéli rokonaik.

— Ashigaru Crossbowmen: ezek a fickók nem sokban különböznek az egyszerű paraszttól, akinek a kezébe nyomtak egy számszeríjat. Olcsóak, nagy tömegben lehet toborozni őket, de a fegyverük hosszú újratöltési ideje, és a harci képzettségek alapvető hiányosságai miatt könnyű szétcsapni közöttük. Erre egy megoldás adódik: állandó védelem kell melléjük. Vigyázat, az előttük lévő csapatokon nem tudnak átlőni. Csak beléjük☺

— Naginata Cavalry: ez a lovasság nehézfegyverzettel és jó minőségű páncélokkal rendelkezik. Kiválóan fel lehet őket használni a védekezésre felkészült csapatok védelmi vonalainak szétrombolására. Lassabbak és kevésbé páncélozottabbak, mint a nehézlovasság (Heavy Cavalry), de hatékonyabbak a közelharcban — tehát, ha a roham után beragadnak —, még a legjobban képzett és felszerelt gyalogosseregeknek is komoly gondot okoznak.

— Mongol Light Cavalry: a könnyűlovasság a mongol haderő fő jellemzője a Magyar Királyságtól a kínai császárvárosig. Rendkívül gyorsak, fegyverzetük fejsze, és a brutális visszacsapó íj. Veszélyesek mind

Sun Tzu bölcsessége

A hadvezér filozófus munkája több ezer (!) évig nagy tiszteletben állt a Távol-Keleten. Mind a Mennyei Birodalom — Kína —, mind pedig Japán legnagyobb hadvezérei követték útmutatásait. Maga a mű, A háború művészete, nem túl vaskos könyv, magyarul talán éppen csak száz oldalt, ha kitesz, de az évszázadok során hozzá íródott kommentárok mára már könyvtárakat töltenének meg. Az alábbiakban néhány figyelemfelkeltő gondolat olvasható a műből.

...ezért a hadvezérség legmagasabb formája az ellenség terveinek meghiúsítása; a sorrendben következő legjobb pedig megakadályozni az ellenség erőinek egymással való kapcsolatát; ezután következik az ellenség hadainak megtámadása a csatamezőn; a legrosszabb elképzelés pedig a fallal körülvett városok ostroma.

...az okos harcos rákényszeríti akaratát az ellenségre, de nem engedi, hogy bármiben az ellenség akarata legyen rákényszerítve.

Katonai axióma, hogy nem szabad az ellenség ellen nyomulni lejtőnek felfelé, sem pedig ellenállni neki, amikor lejtőn lefelé támad.

Amikor nagy a szaladgálás és a katonák végül rendezett alakzatot vesznek fel, jelzi, hogy elérkezett a kritikus pillanat.

Öt veszélyes tulajdonsága lehet egy tábornoknak: (1) Vakmerőség, ami pusztuláshoz vezet; (2) gyávaság, ami fogságba eséshez vezet; (3) hirtelen természet, amit sértésekkel provokálni lehet; (4) túlzott kényesség a becsületre, ami érzékennyé tesz a szégyenre; (5) túlzott beletörődés, amely aggodalomnak és bajoknak teszi ki őt.

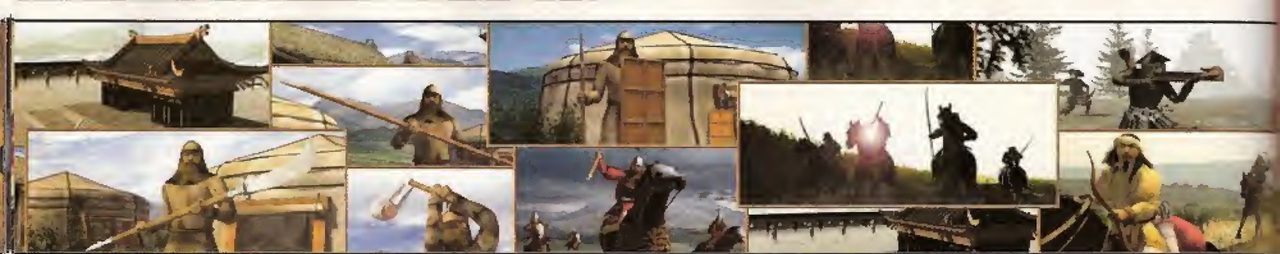
Egyetlen uralkodó sem küldhet csapatokat a harcmezőre szeszélyből, egyetlen tábornok sem támadhat sértett büszkeségből.



▲ *Ha velük vagyunk, nem veszíthetünk!*



▲ *Hát persze, hogy nyerünk!*



Marco Polo és a Kamikaze

Kubiláj, a híres és hírhedt Dzsingisz kán unokája a mongol birodalom új uralkodója lesz, melynek hatalmát a Kína fölötti uralommal bővíti. A Szung-birodalom megsemmisítése után Kubiláj megalapítja a Mennyei Birodalomban a Jüan-dinasztiát, és Si Csu császárnak nevezi magát, Pekinget átkereszteli Kambaliknak és új székhelynek alakítja ki. Kínát először legelőterületté akarta változtatni, de felismerte a gazdaság és a kereskedelem előnyeit - Kína sok tekintetben felvirágzott uralkodása alatt.
Ebben az időben Kína és Európa között a gazdasági kapcsolatok intenzívebbek voltak, mint valaha. Európába különösen a Selyemút kerekedői hoztak híreket Kína mongol uralkodóiról. 1271-ben hagyta el Velencét a fiatal Marco Polo apjával és nagybátyjával, hogy a kán udvarába utazzon. A két kereskedő már járt korábban a kán udvarában, és az uralkodó üzenetét közvetítették a pápának, akinek válaszával tértek vissza. Három és fél éves utazás után nagy tisztelettel fogadták őket, Marco a kán követévé és kormányzójává lépett elő. A mongol állam fényességéről szóló beszámolójának, amelyet 1295-ben hazatérte után adott ki, de különösen a több millió lakosú nagyvárosok leírásának a keresztény világban nem sok hitelt adtak.
1274-ben, és 1281-ben Japánnak sikerül elhárítania a Kubiláj vezette mongol támadásokat. Kubiláj kán 1274-ben hadiflottát küldött Japán ellen, amely azonban a japán csapatok és egy tájfun miatt kudarcot vallott, a vihar a flottát erősen megrongálta és egészen Koreáig űzte vissza. A tájfun a „Kamikaze" („Istenek szele") nevet kapta. A következő években Japán védelmi falat épített a part mentén, és ott csapatokat vont össze. Kubiláj kán újabb inváziója 1281-ben sikertelenül végződik, flottáját egy vihar ismét elpusztítja.
A virágzó birodalom szétesése 1294-ben, Kubiláj kán halálával kezdődött.

távolról, mind közelharcban. Kegyetlenségük és elszántságuk legendás. Bezzeg eddigre már a magyarok elpuhultak, és konzervdobozokba bújtak☹
— Mongol Heavy Cavalry: a mongol nehézlovasság a világ legerősebb hadseregének elitje. Gyorsak, jól páncélozottak, és hosszú lándzsáiknak nincs olyan védelmi vonal, ami ellen tudna állni, legyen az bármelyik nép bármelyik hadseregéből állítva. Ők az elsődleges támadó sereg a mongol hadseregben, és az összes többi csapatfajta másodlagos — csak azért vannak mellettük, hogy támogassák őket roham közben.

Az eredeti Shogun a 16-odik század Japánjába — jééé — kalauzolja a játékost, mely korszakot — utánanéztem — „Sengoku Jidai"-nak, azaz: a Háborúskodó Államok periódusának nevezik a történelmi források. A kor erőtlen császársága tehetetlenül szemléli ezen idők során a „Daimyo"-ként aposztrofált, független hadurak hatalomért s területekért folyó véres összecsapásait, tudattalanul is megalapozván a múlt évezred utolsó évében keltezett stratégiai alapmű történelmi hitelességét. Ez utóbbi fogalmat áldásos módon olyannyira komolyan vették a Shogun alkotói, hogy a program fejlesztése során minden egyes történelmi vonatkozású mozzanat pontosságára Dr. Stephen Turnbull, a kor s kultúra történész-specialistája bólintott rá.

Enyém a vár tied a lekvár

A Shogunban számos multiplayer csatafajta játszható — mivel jó móka, essen erről a lehetőségről is néhány szó.
— Last Man Standig: az alapfelállás, az győz, aki megfutamítja az ellenfelet, vagy lemészárolja az Utolsó Emberig.

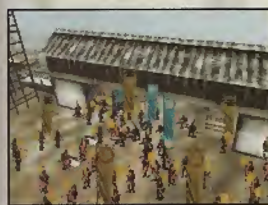


▲ Összegyűlt a falu népe

— Honjin elfoglalása: minden résztvevő csapatvezér közelében található egy speciális terület. Az nyer, aki minden ilyen területet a magáénak tud. Akkor birtokolsz egy honjint, ha kellő számú embered tartózkodik a határain belül. Nyerni viszont csak úgy tudsz, hogy ha a kellő számú ott tartózkodó embered mellet kivertél minden ellenséges betolakodót vagy védőt a többi honjinról is. Vagy pedig teljesen elpusztítod az ellenfeleket.
— Assassinate The General: a vezér elpusztítása, magáért beszél,



▲ Sűrűsödnek az események...



minden erőnkkel őt kell támadnunk. Illetve védeni a miénket.
— King Of The Hill: egy hegy elfoglalása hasonló a honjin elfoglalásához. A hegy tetején a zászlókkal körülvett területet csak a vezér képes bevenni, de a külső körben is több saját embernek kell lennie, mint ellenségesnek. Ha egy csapat elhagyná a térképet, vagy teljesen elpusztult, erősítésként kis idő múlva visszatér, ez áll a vezérre is. Minden tíz, a hegy tetején eltöltött másodpercért egy pontot kapunk. A játék idő, vagy pontlimites.
— Half The Enemy: az ellenséges seregek felét kell elpusztítani, vagy megfutamítani a győzelemhez.
— Survive The Siege: a támadó ostromolja várat, a védő azon belül kezd. Akik nem férnek el a váron belül, azok erősítésként a pálya többi részén véletlenszerűen elhelyezkedve jelennek meg. A védekező akkor nyerhet, ha bizonyos ideig kitart, vagy elpusztítja a támadókat. A támadónak elég csak öt embert a kastélyon belülre juttatnia.

Művelődjünk

A Shogun eddig is egy kiváló játék volt, de a most ismertetett javításaival és bővítéseivel az én személyes listámon az örök top tíz között kapott helyett. A játékot természetesen lehet izomból is játszani, könnyű fokozaton, a csatákat a számítógép vezényletére bízva.
De ha egy kicsit is komolyan vesszük, szinte már túlmutat önmagán. Az ultra-realisztikus csaták akár több mint tízezer (!) emberrel olyan élményt nyújthatnak, amit kár lenne bárkinek is kihagynia. Nem a vérfürdőre gondolok, hanem a „háború művészetére". Ez lehet az első olyan játék, amihez elő lehet venni, fel lehet lapozni a történelemkönyvek csataleírásait. Nagy Sándortól Napóleonig tanulmányozhatjuk a nagy stratégák briliáns ötleteit, miként is valósíthatnánk meg őket a Shogunban, mert garantálom, hogy nehezebb fokozatokban szükség lesz némi haditudományra. Sőt, ne csak az ellenfél generálisai, mi is tanulmányozzuk Sun Tzu művészetét, talán még ragad is ránk valami, ha más nem, talán egy kevés keleti életszemlélet.

Balage

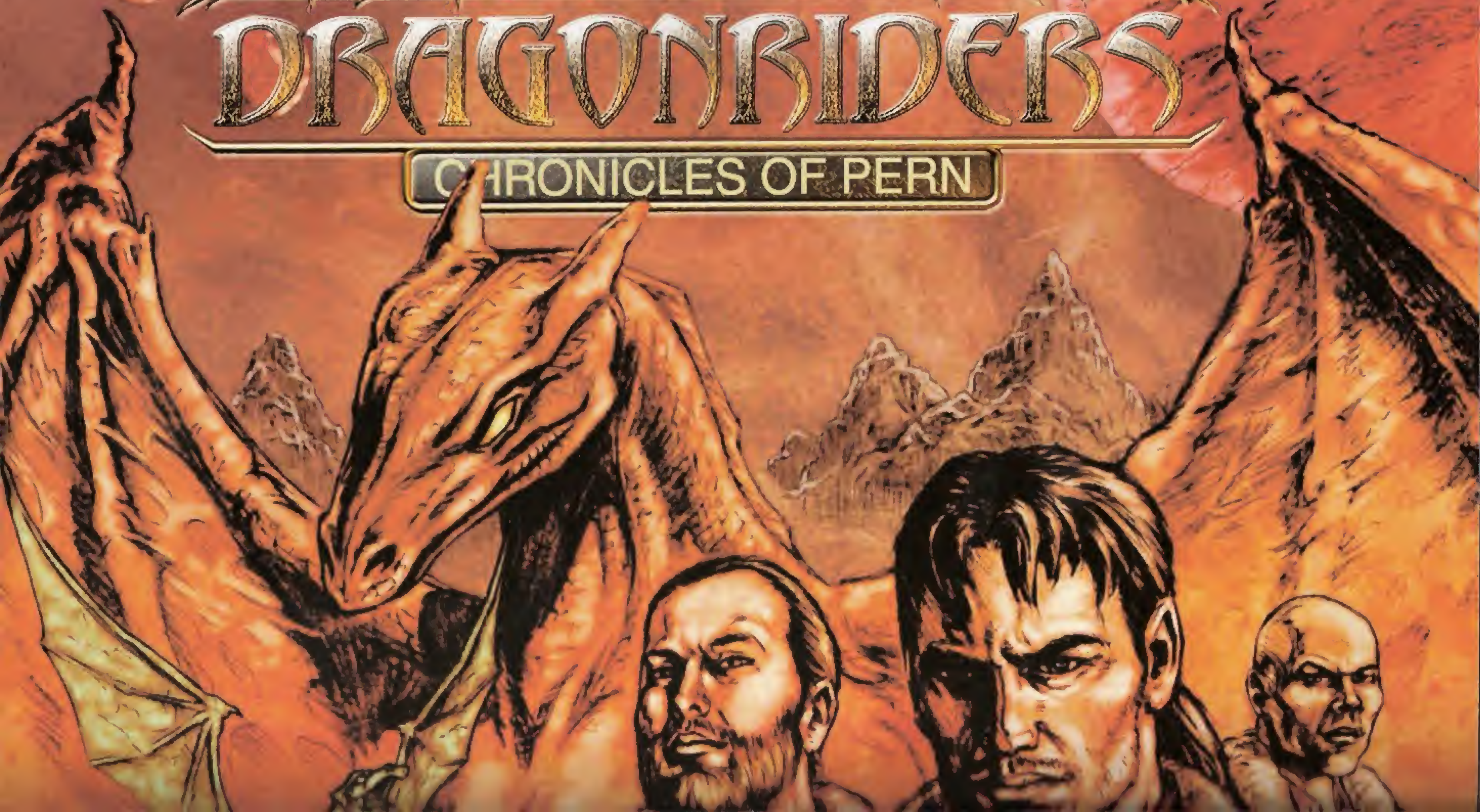
www.totalwar.com
Electronic Arts / Dreamtime Interactive
PII 300 (P233), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	9

✓ - felejthetetlen csatajelentek - egyedülálló stratégiai lehetőségek - egzotikus milió

✗ - az alapkampányban nem választhatjuk a mongolokat - néha hosszúra nyúló csaták

95


DRAGONRIDERS
CHRONICLES OF PERN

TechnoMage






576

ÚJDONSÁGOK

576

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-90-576

Teljes listánkat keresd a www.576.hu weboldalon!

102 KISKUTYA: PUPPIES TO RESCUE	9,999
AGE OF EMPIRES COLLECTORS EDITION	19,999
AGE OF EMPIRES 2 (OEM)	7,999
ALADDIN NASIRA BOSSZÚJA	9,999
ALONE IN THE DARK 4	9,999
AMERICA	11,999
AMERICAN BULL RIDING	1,999
ASTERIX MEGA MADNESS	7,999
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7,999
BALDUR'S GATE (WL)	3,999
BALDUR'S GATE 2 PREMIUM PACK	14,999
BATTLE ISLE 4	11,999
GRIM FANDANGO (CLASSIC)	3,999
GUNMAN CHRONICLES	11,999
HALF-LIFE: BLUE SHIFT	6,999
HEROES CHRON: WARLORDS OF THE WASTELANDS	6,999
HOMEWORLD (BEST SELLERS)	2,999
ICEWIND DALE	6,999
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	7,999
IMPERIUM GALACTICA II	3,333
JAGGED ALLIANCE 2.5	9,999
JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY	9,999
KINGDOM UNDER FIRE	12,999
METAL GEAR SOLID	9,999

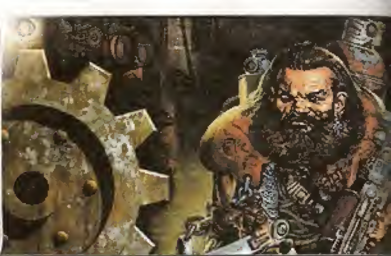


BLACK & WHITE	12,999
BLAIR WITCH EPISODE 2	11,999
BLUEWATER HUNTER	9,999
BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND	9,999
CEASAR III (BEST SELLERS)	2,999
CHICKEN RUN	11,999
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	6,999
COMMANDOS 2	HÍVJ!
COSSACKS: EUROPEAN WARS	9,999
CURSE OF MONKEY ISLAND (CLASSIC)	3,999
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	9,999
DIABLO (BEST SELLERS)	2,999
DIABLO II: LORDS OF DESTRUCTION	HÍVJ!
DINOSAUR ACTION GAME	11,999
DRIVER (BEST OF)	3,999
EROTICA ISLAND	9,999
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	HÍVJ!
ESZEVESZETT BIRODALOM	12,999
EUROPEAN SUPER LEAGUE	11,999
F1 WORLD GP	11,999
FALLOUT 1 & 2	5,999
FALLOUT TACTICS	11,999
GABRIEL KNIGHT III (BEST SELLERS)	2,999
GRAND PRIX LEGENDS (BEST SELLERS)	2,999
ONI	11,999
OPERATION FLASHPOINT	9,999
OUTLAWS (CLASSIC)	3,999
PRINCE OF PERSIA 3D	2,999
QUAKE III TEAM ARENA	9,999
REDNECK DEER HUNTING	999
RESIDENT EVIL 3	11,999
SACRIFICE	11,999
SETTLERS 4	11,999
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	11,999
SQUAD LEADER	9,999
STARFLEET COMMAND II: EMPIRES AT WAR	9,999
STARSHIP TROOPERS	7,999
STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	12,999
STAR WARS: JEDI KNIGHT & DARK FORCES	7,999
STAR WARS: ROUGE SQUADRON 3D	7,999
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	7,999
STAR WARS: X-WING COLLECTORS SERIES	7,999
THE GRINCH	11,999
THEME PARK INC.	11,999
TIGRIS SZÍNRE LÉP	9,999
TOMB RAIDER 3	5,999
TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION	6,999
TOMB RAIDER CHRONICLES	9,999
UNREAL TOURNAMENT (BEST OF)	3,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



ARCANUM



A logika olyan logikus

Troika. Érdekes egy szó, mely hallatán többen is hajlamosak valamiféle szláv eredetű gyomorerősítőre asszociálni — ez azonban alighanem betudható a szó fonetikai bájának. S noha a megnevezés már jó ideje bejegyzett státusznak örvend, az általa fémjelzett földi jelenség viszonylag csekély, mondhatnók: elhanyagolható mértékű párhuzamot mutat a szesziparral.

Létezett — s még ma is létezik — egy Fallout névre keresztelt RPG univerzum, mely során a Harmadik Világháború által sújtott Föld maroknyi túlélőiként kezdtük meg az immár három epizód által szavatolt kalandozásainkat. A világszerte hatalmas sikereket aratott trilógia szellemi atyjai között köszönthettük azon urakat, akik a relatív közelmúlt során alapították új fejlesztőgárdát, megalkotandó a legfrissebb elgondolásaik jegyében fogant, merőben új alapokon nyugvó szerepjátékot. Az urak neve, ráadásul ABC sorrendben — mert a figyelmesség nagyon-nagyon fontos, emberek! — Jason Anderson, Leonard Boyarsky, Tim Cain. E nevek hivatottak szavatolni a tulajdonosaik újbóli összefogása révén életre hívott Troika Games első számú, debütáló játékának sikerességét. A játék neve: Arcanum. Típusa: RPG. Reakció: Ide vele!

A Világról

A Fallout univerzum megteremtésének, majd lehetőségeinek kihasználása után aligha lehetett kétséges, hogy az alkotók idővel visszatérnek a műfaj — általuk eleddig józserivel érintetlen — gyökereihez, a hagyományhű fantasy miliőhöz. Így is tettek. Ám szerencsés módon nem álltak ellen a kísértésnek, hogy fantasy alapokon nyugvó világmodellüket mássá, egyszersmind többé varázsolják, mint a klasszikus fantasy jegyében alkotott világok tetemes hányada. Arcanumban egyrészt minden, a fantasytól elvárható természetes hozadék jelen van, ám a műfaj egyik legalapvetőbb, egyszersmind legnagyszerűbb eszmei vívmánya — melyet alapkiosztás szerint mágiának, míg Arcaumban magick-nek szoktunk volt deklarálni — a birodalom alapvető arculatát is meghatározó technológiával párosul. Azaz, Arcanumban éppúgy teret élvez a deres szakállú konfeksön-varázstudó, aki tenyerébe kékesszínű energia-golyhókat idézvén gyűjt világosságot egy enyészettől terhes, mélysötét kazamatában, akár a "meggájver — epprócs" elkötelezett híve s gyakorlója, ki jobbnak látja az általa tervezett, kurbli s olaj alapú lámpagép s két banánhéj segedelmével akkumulálni a kívánt hatást, s az ebből származtatható örömérzetet.



▲ *Ide nem írok semmit.*



▲ *Arcanumi Csokoládégyár. Maradhat.*

Az itt ábrázolt tudomány fejlettségi foka az 1800-as évek Európájában fellelhető technikai vívmányok eszmei s gyakorlati értékeivel mutat nagyfokú hasonlatosságokat, így Arcanumban helyet kapnak a Jules Verne írásait idéző, az akkori technikai lehetőségek ismeretében megsaccolható hatalmas gépszörnyetegek éppúgy, mint az egyes tudományágak folyamatos fejlődése révén szerzett ismeretek implementációi: herbalisztika, anatómia, elektromosság, tűzelőfegyverek, tittiríri — bővebben lásd később.

A fantázia s mesék által éltetett mágia, avagy a racionalitás s logika talajából táplálkozó technológia egyaránt felfedezni való titkok, lehetőségek hosszas sorát rejti magában. Idézet a Flight of the Dragons című, úgynevezett egész estét betöltő rajzfilm azon jelenetéből, mikor három varázstudó döbbenten konstatálja a mágikus erőforrások rohamos elapadását: "- Az ember a logikát választja mágia helyett... miért, miért?! — Mert a logika... - hangzik a válasz — olyan logikus."

Az itt ábrázolt, kettős alapokon nyugvó világ bizarr arculatának, lehetőségeinek s roppant méreteinek hála, Arcanum birodalma lebilincselő kalandok sokaságát ígéri — nincs más hátra, mint belebújni valaki bőrébe, akit minden további nélkül arcunk lesz Arcanumi Slamasztikába keverni.

Karakter Kultúra

Ember, Elf, Fél-Elf, Törp, Hobbit, Gnóm, Ogre, Fél-Ogre, Ork, Fél-Ork. Ez az Arcanum által kínált, kijátszható fajok sora, melyek jelentőosége már karakterünk indításakor is érezteti mind kedvező, mind árnyoldalait. Alapvető darab az ember, az egyetlen faj, melynek sem különleges javadalmakkal, sem hátrányokkal nem kell számolnia faji hovatartozása okán, a többiek már mind be-bevirítanak bizonyos bonuszokkal s persze büntetésekkel is, melyek a műfaj hagyományainak értelmében, alaptulajdonságaikat érintik.

Nézzük először ezeket. Az Arcanum nyolc alaptulajdonságot ismer, melyeket két csoportra oszt — mentális, illetve fizikai jellemzőkre.

Mentális tulajdonságok: Intelligencia: mindamellett, hogy számos skill kamatoztatása során bizonyul majd vitális jelentőségűnek karakterünk éles, avagy éppenséggel eltompult elméje, ez az érték felelős az általunk elsajátítható spellek, sőt technológiák maximális számáért is. Perception: a karakter közvetlen, avagy távolabbi környezetéül szolgáló tér rezdüléseinek hatékony érzékelését lehetővé tevő tulajdonság, mely ilyen minőségében szoros összefüggésben áll érzékszerveink élességével. Márpedig, az éles szem elengedhetetlen tartozéka mindenkinek, aki tűzfegyverekkel megy ki az ellenre.



Willpower: akaraterő, mely kiemelt jelentőséggel bír a mentális alapú mágiák pókerarccal történő lerezisztálásával kapcsolatosan, egyúttal közvetlen hatást gyakorol maximális életerőnkre, manánkra, sőt haggle — roppant fontos skill, lásd később — képzettségünkre is.

Charisma: személyes vonzerő, ha úgy



tetszik: fellépés. Nagyban befolyásolja az NPC-k hozzánk való viszonyulását, illetve magas érték esetén képesek lehetünk megsemmisítő csapást mérni az aktuális kommunikációhoz használt elem egójára.

Fizikai jellemzők: Erő: nyers erő. Ez a Canada Dry, no meg, hogy sikeres támadás esetén mekkorát is tudunk rázúzni egy számunkra nem-annyira-szimpatikus lény fejszerkezetére sebzés bonuszok formájában, mely szintén fizikai erőnk függvényében változik. Dexterity: az összes alaptulajdonság közül ügyességünk az, melyre legtöbbet kell majd hagyatkoznunk bizonyos képzettségek használatakor. Constitution: egészségedre! Az érték alapvetően determinálja a karakter rendelkezésére álló manamennyiséget, illetve szervezetünk méregellenállását is befolyásolja, értékétől függően negatív, avagy — geschenk — pozitív irányban. Beauty: testi szépségünk mértéke, mely ilyen formában közvetlen hatást gyakorol az NPC-k hozzánk való viszonyulására.



Az alaptulajdonságok értéke egytől húszig terjed, jóllehet mindkét véglet esetén viszonylag ritkának mondható az álomhatárok átlépése. Mindazonáltal, valamely tulajdonságunk fullra tunningolása esetén kellemes hozadékokkal számolhatunk: így maximális egészség mellé, teszem fel — teljes méregimmúnitás dukál.

Ezek voltak tehát az alaptulajdonságok — karakterünk fajának jelentősége így már érthetőbb lesz. A Törpök +1 Erővel, +1 Egészséggel, +15% Technológiai fogékonysággal s egyéb más javakkal indulnak, ám számolniuk kell — 1 Karizma s Ügyesség ponttal. Az emberen kívül minden más fajra jellemző metódus ez, így az alaptulajdonságok ismeretében már nem jelenthet gondot életre hívnunk azon faj sorait erősítő, gyengítő — kinek, mi tetszik — karaktert, aki megfelel elgondolásainknak. Ezzel természetesen még nincs vége, sőt csak most kezdődik igazán: ha óhajtunk, választhatunk karakterünk számára az előre megírt, tucatnyi életrajzokból is, melyek szintén javadalmakat s hátrányokat jelentenek a faji hovatartozásból származó hozadékokon felül is. Példa: Child of Hero, azaz a Hős Gyermeke: karakterünk messzi földön elismert s megénekelt ancesztora +1-es kardjával virít be a játék kezdetekor, ám ezt kompenzálandó, minden negatív cselekedete mély megvetést szülhet a világban.

Képzettségek

Kalandjaink megkezdése után nem sokkal rengeteg fejtörést okoz majd, hogyan is definiálhatjuk az általunk használni kívánt skillt. A kezelőfelületről folyamatosan elérhető képzettség panelen ugyan kérlelhetetlenül ott sorakozik maroknyi skill, ám félreértésekre ad okot a többi képzettség hollléte. Nem szabad ám idegeskedni — az általunk elsajátított skillek gyakorlatilag lappanganak, ám mihelyst szükség, avagy lehetőség adódna kihasználásukra, automatikusan aktívvá válnak. Példák: jeleskedünk a gyógyítás tudományában, de sehol sem leljük az ehhez tartozó képzettséget. S noha mágikus úton is lehetőségünk nyílik sebeink begyógyítására, egy tekercs kötszert használva az inventoryból hozzáférhető, nyitott tenyeren — némi healing képesítés tükrében már élvezhetjük skillünk, valamint a kötszer jótékony hatását. Újabb példa: a folyamatosan aktív Prowling — lopakodás képzettség révén extrabizalmas módon megközelítjük a nekünk háttal álló lényt, majd tőrrel a kézben csapást mérünk rá, amúgy plekniből. Ilyenkor automatikusan életbe lép a Backstab, már ha repertoárunkban figyel az említett skill. Konklúzió: a skillek lappanganak, akár a kergemarha — s noha a rendszer ebben a formában is teljesen működőképes, azért nem tartom kizártnak, hogy előre megfontolt szándékkal vették a figurát ilyen irányba: a neten fellelhető Arcanum topicok látogatóinak bizonyos hányada már meg is énekelte a kalózverzióba implementált, alamuszi gyári védelmet. No para, gyerekek: alamuszi gyári védelemről nem, viszont nem a legszerencsésebb módon megalkotott skill-elérési metódusról beszélhetünk.



▲ — Békés mosópor ügynökök volnánk...
— Tudjuk: ezért haltok meg.



▲ The Maró Hatású Ember közel jáááár.

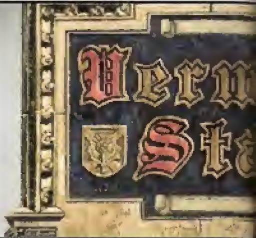
Négy képzettségcsoport figyel itt, melyek áttekintésébe bele is fogunk. Először is itt van az irányított konfliktusrendezés egyes számú eszközeinek gyűjtőhelye, a Combat Skills csoport. Bow: aki ügyesen bánik az íjjal, s csupán tisztes távolságból vetemedik kakaskodásra, jó eséllyel ejthet kritikus sebeket a felé rohanó elemek sorai között — aztán, mikor beérik, jöhet a "bocs, a varjúra céloztam..." féle szöveg, hátha...

Dodge: a fizikai támadások elől való vetődés, elugrás művészete ez, sőt bizonyos csapdák esetében egyenesen életmentő jelentőségű lehet. Melee: közelharc. Értelemszerűen, minél magasabb ezen érték, annál nagyobb eséllyel tudjuk hókon nyomni a nekünk szigorító lényeget. S végül, a Throwing: specifikusan hajításra kihegyezett objektumok légpályára állítását elősegítő skill, értendő ez késektől át egészen a különféle típusú gránátokig.

A játék hivatalos honlapja mellett is kiemelt figyelmet érdemel a www.terra-arcanum.com címen elérhető rajongói site. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere, olyasféle adalékok is, melyek igazi ínyencségek : beszélek itt temérdek concept artról - ezek azok a módfelett tetszetős grafikák, melyek nyomán a fejlesztés során megszületnek ezek 3D-s interpretációi - tippsorozatok, minden részletre kiterjedő útmutatások karakterkreáció tárgykörben, sőt: számos egyéb érdekesség mellett itt figyel egy folyamatosan bővülő szekció is, mely az Arcanumban helyet kapott questek komplett megoldását tárgyalja.







Mit lehet tenni, ha valakinek megoldhatatlan problémái, netalán eget-földet rengető felfedezései lennének, melyeket mihamarabb meg óhajt osztani az Arcanum társadalom jelentős részével, ám nincsen arra nézve semmiféle konkrét elképzelése, miképpen is találhatna rá a hozzá hasonló cipőben járó egyénekre. A megoldás pofonegyszerű: megjegyzi az alant látható IRC — jelentése: Internet Relay Chat — kliens pontos címét, bepötyögi az általa használt IRC programba, majd örvendezik: olyan kommunikációs csatornára dobódott, melyen lehetőség adódik az Arcanum világával, konkrét játékmenetével kapcsolatos eszmecserék lebonyolítására.
Szerver: irc.gamesnet.net
Port: 6667
Csatornák: #arcanum — beszélgetéshez, #arcanuminn — játékhoz.

Egyébiránt minden, a gócba tartozó skill Ügyesség alapú.

Thieving Skills: itt találhatóak a tolvajkodáshoz, s egyéb, nem annyira tisztességes, ám igen jól használható műveletekhez használatos képzettségek. Backstab: a célpont hátulról való, észrevétlen megközelítése után végrehajtott hátba és/vagy vesén szúrás kíméletlen művészete ez, mely üdvözlendő módon helyet kapott Arcanum birodalmában is. Egyébiránt, ha tökéjre fejlesztjük Backstab-Kultúránkat, úgy lehetőségünk lesz a tőrön kívül számos más fegyvertípussal is alkalmazni azt. Backstab with fakanál — ötleteim lennének a módozatot illetően. Ájjájájj...

Pick Pocket: zsebmelszés. Prowling: lopakodás. Erről a skillről tudni kell, hogy sikerességét nagy mértékben befolyásolhatják az aktuális fényviszonyok is, ugyanakkor határozottan javallott a szóló alapú lopakodás.

Spot Trap: csapda észlelés. A nagyobb dungeonökben viszonylag sok, ráadásul elég kellemetlen csapdába botolhat a deli kalandozó — az ezek észlelésére, eltávolítására használatos skillek így már ennek okán sem lebecsülendőek, sőt a sikeresen eltávolított csapdák révén bonyolultságuk szerint több, kevesebb XP is üti markocskánkat.

Social Skills: ezek azok a képzettségek, melyek használatához szükségünk van legalább egy NPC-re, akivel majd szocializálhatunk. Ennek módozatai: Gambling: a szerencsejátékok ismerete, magasabb szinteken pedig már az egyes partyk kimenetelének diszkrét manipulálása. Fogadókban jó esélyünk van összeakadni kétes arcokkal, akik kockázással múlatják az időt — magas Gambling képzettség esetén természetesen célszerű megejteni mielőbbi lekopaszításukat. Haggle: alkudozás. Kalandozásaink során sejthetően tonnányi tárgyra teszünk majd szert, illetve bányászunk ki a legyártott hullakupacokból — ezek értékesítése pedig egyet jelent első számú tőkeforrásunkkal. A kereskedők persze nem verebek, ám jó kereskedőhöz méltóan: van képük verébnek nézni a verebet. Ez annyit jelent, hogy Haggle képzettség nélkül kifizettetnek velünk 50 aranyat egy doboz medvecukorért, míg mesterfokú képzettség esetén jó eséllyel győzhetjük meg a kereskedőt, hogy legjobban akkor jár, ha ő fizet nekünk ugyanennyit, ám mi hajlandóak vagyunk ennek fejében megszabadítani őt ettől a rágós, furcsa ízű gasztronómiai képződménytől. Medvecukor — siráy.



▲ *Itt csak mi halunk meg, de legalább látványosan.*

Heal: gyógyítás. Persuasion: a készség, mely révén elhitethetjük valakivel azt, amit aktuális érdekeink szerint célszerű lenne elhitetnünk. Mondhatnók: meggyőzés, befolyásolás.

Itt figyelnek végül a Technológia alapú skillek, melyek: Repair: lestrapálódott tárgyak javítására használatos képzettség. Firearms: a tűzelőfegyverekkel való hatékony bánásmódot lehetővé tevő skill. Pick Lock: zárnyitás, mely skill használatához két dologra lesz szükségünk: egy álkulcsra, illetve egy azzal kinyitandó zárra. Mind a városokban, mind dungeonökben sok zárt ládára, hordóra, fiókra lelünk majd — sőt bizonyos questek teljesítéséhez is nélkülözhetetlen a zárnyitás elsajátítása. Ám semmi sem kötelező — mint látni fogjuk, lehetőségünk van mágikus úton is zárakat gyalázni, ami jó.

Képzettségeinket nem csupán számok, hanem minőségi kategóriák szintjén is tápolhatjuk — tanítómester metódus: már első fokú képzettség esetén is adott tanítvánnyá avanzsálásunk lehetősége. Ehhez csupán fel kell kutatnunk valakit, aki azon idő szerint nálunk jobban jeleskedik az általunk előnyösnek vélt témakörben, s aki némi lóvé fejében hajlandó is megtanítani minket legféltettebb titkaira. További fejlődésünket eztán már csak még komolyabb szinten mozgó szaktekintélyek szavatolják, akiktől kellő adottság s aranytallérocskák birtokában sanszunk lehet ellesni mind a haladó, majd a sor végét záró, mesterfokú képzettségekhez szükséges fogásokat.

Mágia

Arcanumban, hasonlóan az AD&D féle koncepcióhoz — varázslóiskolák vannak, melyek mindegyike öt spellt tartalmazó repertoárral rendelkezik. S noha ez a szám nem tűnik túl impresszívnek, sőt mondhatni kevés, a varázslóiskolák számának ismeretében már jóval üdítőbb képet mutat a választék: 16 varázslóiskola, szorozva öttel, az — pilike — 90 bűvige.

Természetesen minden egyes spellhez szuverén, sőt egészen ízlésesen kivitelezett vizuális effektek s hanghatások társulnak, s noha a teljes Arcanum Spell repertoár ismertetésével kényelmesen tele lehetne írni vagy kilenc-tíz oldalt, — erre már csak azért sincs szükség, mivel valamely spellre mozgatván a pointert, mindent megtudhatunk a kritikus bűvigéről — éppen a mágia, valamint a technológia révén megszerezhető lehetőségek, s ezek felfedezése az Arcanum egyik legfőbb vonzereje. Ám ettől függetlenül is elhintem csokornyi varázslóiskola neveit s rövid definícióit, érzékeltetendő az itt ábrázolt mágia arculatát: Conveyance: tárgyak, testek mozgását, relatív kontrollálását, sőt a teleportációt is lehetővé tevő spellek Iskolája. Divination: az érzékeken túli érzékelést elősegítő bűvigék tárháza ez, melyek használatakor többek között megtudhatjuk, mi van egy lezárt ládában anélkül, hogy kinyitnánk — avagy szemrevételezhetjük bárki auráját, kifürkészendő lelki hovatartozását Fény s Setétség mezein.

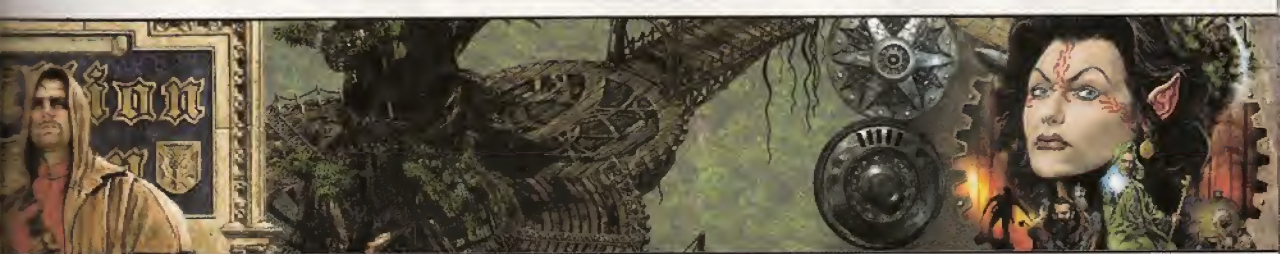
Itt figyelnek az Elementáris Iskolák is: Tűuz, Víz, Föld, Levegő. Ezen bűvigék nagyfokú hasonlatosságokat mutatnak, legjellemzőbb különbségük értelemszerűen az általuk manipulált elemi — őőő — elem. Így a Tűz Iskolája révén, teszem fel Tűzelementált, míg a Föld Iskolája segedelmével Föld Elementált idézhetünk. Melegen ajánlom, mert módlelett táposak. Force: Az Erő Iskolája, olyan inyencségekkel, mint a célpontot atomjaira bontó Disintegrale.

Figyelem-Szekció: dezintegrálódott lényeknek, legyen az barát, ellenség, teszter — búcsút lehet inteni, rajtuk már a feltámasztás sem segít. Ez van.



▲ *Tárgylista. Őrültök?*

Itt figyel a jobbára druidák által preferált bűvigéket felvonultató Természet Iskola is, melyek segítségével elnyerhetjük a körzetben tartózkodó állatok bizalmát, avagy mi magunk is idézhetünk egy kellően megtermett dögöt, akihez képest Jocika harci pitbullja csak kedves, játékos kis blökinek bizonyul. A Temporal Iskola az idő manipulálását teszi lehetővé, így Arcanumból sem hiányozhatnak az oly volumenű, klasszikus fantasy spellek mint a haste, avagy érdekes módon szintén ezen Iskolán belül



ábrázolt Stasis — mely a jó öreg Hold Person megfelelője.
Ötletes húzás a Nekromancia dialektikus megvalósítása: Arcanumban ismeretes mind a Fehér, mind a Fekete Nekromancia. S míg a Fehér



▲ — ...és mondja csak: telente nem hiányzik a tető?

Iskola bűvigéi sejthetően a sebesültek, avagy akár elhalálozott egyedek gyógyítását, avagy újjáélesztését teszik lehetővé, addig a Fekete Iskola híven követi a tradicionális halálmágia-vezérfonalat, mely használata révén lelkesnek nem mondható, de legalább kellően büdös zombikat tudunk magunk mellé szólítani, biztosítandó a szembe jövő egyedek "mínuszkilencvenkilences" reakció dobásait.
A sor hosszú, ez csupán rövid ízelítő volt. Elmondható, hogy minden Iskola s minden, bennük helyet kapott spell láttán hajlamos izgalmi állapotba kerülni az RPG rajongó, így senki se számítson gyors választásokra.

Technológia

Hasonlóan a játék mágia szisztémájához, az Arcanum földjén ismert technológia is több csoportra bomlik. Nyolc góc, melyek mindegyike mellé hét, technológián alapuló képzettség dukál. Ahhoz, hogy kihasználhassuk valamely technológiai jártasságunkban szerzett tapasztalatainkat, minden esetben szükségünk lesz bizonyos komponensekre. Hogy érthetőbb legyen: itt figyel a Gun Smithy, azaz Fegyverkovács csoport. Hiába is rendelkezünk azonban a Looking Glass Rifle — kvázi-Sniper Rifle — elkészítéséhez szükséges tudásanyaggal, ha nincs birtokunkban egy Marksman Rifle, illetve egy szemüveg. Ezek kombinálásával már elkészíthetjük új szerzeményünket, a játékvilágból elérhető Technológia panelen keresztül. Pár góc, s lehetőségeik: Herbology: gyógynövények előállítására alkalmas receptek, kezdve az egyszerű healing potiontól a mind életerőnket, s manánkat regeneráló varázsfőzetig. Elektromosság: többek között olyan kis ketyerék elkészítését teszi lehetővé, mint a csapdák érzékelését elősegítő spektrométer, sőt magas képzettség esetén készíthetünk regeneráló páncélt is. A Kémia csoport lehetőségeinek ismerete révén készíthetünk maró hatású savakat, mérgeket, sőt egy bizonyos gombafajtából kinyert összetevőket kombinálva a helyi energiaitallal, kotyvaszthatunk egy adag Hallucinitet is, mely nem rest némileg összekutyulni ellenfeleink



▲ Havi Harmatgyengénk: „Tarant forgalmas utcáit róva..."

agyműködését sem. Mechanika: a csoport utolsó komponense révén robotpókokat is gyárthatunk — itt kell szót ejtenünk a tervrajzokról. Bonyolultabb eszközök elkészítése csupán az ezekből kiolvasott útmutatások alapján lehetséges, mely tervrajzokra sejthetően kalandozásaink során teszünk majd szert. A Technológiában rejlő lehetőségek sokrétűek, jól átgondoltak — most azonban indulunk.

Az ég alatt

A játék cselekményszálának természetesen léteznek főbb vezérfonalai, melyek mellé temérdek, a Falloutokból is ismert mellékquest társul. Hogy ezeket teljesítjük-e, az alkotók ezúttal is belátásunkra bízzák, ám fölösleges külön hangsúlyozni: ezek teljesítése révén játékélményhez, s természetesen: tetemes XP-hez is jutunk. A világmodell gyakorlati felépítése egyébiránt kísérteties hasonlóságot mutat a Fallouttal, mely hasonlóság ezúttal nemhogy a játék értékeinek rovására, de előnyére válik — az alkotók nem forszírozták sem a megjelenítés, sem a kezelés területén értelmezett újdonságokat, minek is tették volna: az Arcanumi miliő, a kigondolt szisztéma újszerűsége a Falloutra ütő megjelenítési metódus tükrében is lebilincselő összhatást kelt. Így maradt a Világtérkép is, mely révén könnyedén megközelíthetőek mindazon helyszínek, melyek hollétével karakterünk már tisztában van. Mikor a Világtérképen haladunk, itt is esély mutatkozik valami véletlenszerű találkozásra, mely az esetek 90%-ában fightot jelent: ez továbbra is lehetővé teszi az irányított XP gyűjtögetést. A fightok Arcanumban három metódus jegyében bonyolíthatóak: valós időben,



▲ — Ez neked malom?!

körökre osztott, illetve egy érdekes, köztes állapot jegyében. Tapasztalataim azt mutatják, némi gyakorlást követően felvállalható a valós idő jegyében történő vérontás, míg kiélezettebb csetepaték során érdemes lehet átváltani a jóval átláthatóbb, ám jelentősen lassabb, körökre osztott szisztémára: space.
Az Arcanum RPG, s az RPG alapvetően csapatjáték. Így több NPC-t is lehetőségünk van magunk mellé venni, sőt már a játék legelején is csatlakozik hozzánk egy Virgil nevű emberke, ki a gyógyításban is jeleskedik. A kommunikáció, az egymás közötti cserebere, tápolás lehetősége is adott, ehhez csak click a kívánt személyre, majd közöljük vele kívánalmainkat. Az első négy funkcióbillentyűvel alapvető parancsokat adhatunk szövetségeseinknek, míg az F7 és F8 billentyűk használatával az állásmentés, töltés problémakör is kényelmes módon oldható meg.
Elvállalt, s így teljesítendő questjeinket, felfedezéseinket több fejezetre bontott napló őrzi, míg az általunk játszott karakter cselekedeteit, a végrehajtott questek során hozott döntéseit ötletes kis Evil — Good mutató jelzi, könnyed, ám telitalálatos Black&White hatás címén.
Itt figyel egy másik, egészen érdekes kis mutató is, a karakterlapunkon látható Magicktech-méter: ez a szerkezet szignózza, aktuális tulajdonságaink jegyében mely oldal — a mágia, avagy a technológia — felé is tendálunk. Hogy mi történik, ha a Magicktech-méter valamely végét ütjük? Csak nem hittétek, hogy megmondom...? Háh!

Egyensúly

Roppant fontos, mondhatnók vitális jelentőségű szempont kell(ene) legyen az Arcanumi mágia s technológia által akkumulálható lehetőségek közötti egyensúly. Sajnos azonban azt kell tapasztalnunk, hogy az itt ábrázolt tudományok jelentős része ötletes megvalósításuk ellenére sem közelíti meg a mágia hatékonyságát. Használhatóság tekintetében a mérleg nyelve már karakterünk korai fejlődési szakaszában is a mágia javára billen — ennek okát a spellek elképesztően brutális voltában látom. Szemléltetés végett: ha arra játszunk, úgy már tizen-akárhányadik szinten is lehetőségünk nyílik robosztus ogrékat idézni. Ez még teljesen oké, ám hogy az általam mindaddig übertápnak vélelmezett lényeket egyetlen csapással intézték el megidézett gorilláim,





▲ *Ha elég sokáig nézed ezt a screenshotot, akkor sem történik semmi*



▲ *Ez egy fight.*

némi gyanakvásra adott okot. Save, majd irányított provokáció Tarant — Arcanum leghatalmasabb gyárállama — utcáin s létesítményeiben. Elég az hozzá, hogy ogréim hipertáp támadóértékeinek Tarant szerte nem akadt párja — a tizen-akárhányadik szintű Miss Tortellini lépteit így 35-40-edik szintű városőrök s jobb sorsra érdemes polgárok hullahegyei szegélyezték. Ja, hogy ott figyel az opciók között a játék nehézségi fokának belövésére szolgáló dialógus? Ez nem magyarázat. Soron következő példánk ismeretében pedig egész biztosan nem az. A példa neve: disintegrate. Az AD&D-ből is ismert, klasszikus spell helyi interpretációja gyakorlatilag egymagában teszi fölöslegessé alkudozás, zárnyitás, csapdaeltávolítás készségünk fejlesztgetését IS. Mert az egy dolog, hogy élelmesebb játékos minden disintegrate előtt befigyeltet egy save-et, ily módon biztosítván a bűvige által sújtott elem atomszerkezetében lejátszódó permanens — jelentése: végleges — jellegű elváltozásokat, ám a bűvige egyaránt alkalmas ajtók, lezárt ládák szétamortizálására is.

A szomorú konklúzió s ügymenet innentől fogva a következő: besasszézunk a shopba, majd megnyerő mosoly kíséretében csencselésre szólítjuk fel a tulajt. Nekünk tetsző portéka esetén ein stühhe disintegrate az arc nyakába, majd még egy stühhe disintegrate az ajtóra — szükség esetén nyolc óra pihenés, majd végső disintegrate a ládára: s máris magunkhoz szólíthatjuk a kereskedő életművét. Az Arcanumi mágia tehát borzasztóan brutálisra sikeredett, ami semmiféleképpen sem jó. Míg, a technológia szerepeltetésének ismeretében: rossz is.

Maradék

Az Arcanum olajozott, következetes kidolgozottságról tesz tanúbizonyságot az RPG olyan területein is, melyekbe még a legsikerültebb CRPG darabok is rendre belebuknak: ilyen az itt megalkotott reakció rendszer, mely zseniálisan modellezi az interakcióban lévő karakterek egymáshoz való viszonyulását, szimpátia s ellenszenv szintjén. A Baldur's Gate metódus szerint, teszem fel: érdemben semmi szükségünk karizmára — a világ karakterei úgyis beolvassák nekünk az alkotók által rájuk rótt közlendőiket. Arcanumban azonban adódhat úgy, hogy nem megfelelő fellépésünk esetén — melyet nagyban befolyásul karakterünk fizikai szépsége is — bizonyos lények nem



is nagyon akaródznak szóba állni velünk, vagy egyenesen elküldenek minket melegebb éghajlatra. Ez még nem minden: a játék ismeri a provokáció fogalmát is. Történt, hogy egy ivóból kitérvén egy retkes, kövér, ráadásul flegma hobbit állt az én kifejezetten csinos Stella Tortellinim elé, s lóvéért könyörgött. Kapott egy adaggal, sima ügy. Ám, mikor harmadszori ottjártamat követő távozásom után is volt arca megkísérelni a harmadszori lehúzást, már rutinos RPG szakemberhez méltóan kénytelen voltam kijátszani a Stella Tortellini-attitűdöt: "-Keress másik ajtót, hobbit!" — javallottam. S lőn: a koldus volta ellenére is meglepően kövér félszerzet 60-as reakciója csípőből esett vagy 40 százalékot. Csupán két-három további javaslatot kellett tennem, hova s miért menjen a kis lehúzós arc — míg reakciója el nem érte a Gyűlöletes álomhatárt — minek tükrében rám is rontott. Azóta a követőm. Zombi. Kövér zombi.

A világ résztvevői tehát valóban élő, következetes interperszonális kapcsolatban állnak egymással, s teszik ezt olyan életszerű alapokon nyugvó szabályzó elvek tükrében, melyek eleddig példa nélkül álltak a CRPG univerzumokban.

Vagy itt vannak a befolyásolásból származtatható lehetőségek: úgymond: "vanazarész", mikor tolvajok állják utunkat egy híd lábánál, s csak némi sáp átadása esetén mutatnak hajlandóságot átengedésünkre. Le lehet őket zúzni, avagy próbálkozhatunk a kulcs ellopásával is a bandavezértől. Ám, ha karakterünk Persuasion képzettsége folytán van akkora dumagép, elhitetheti a tolvajok vezérével, hogy ő maga is tolvaj, a szomszédos vezérklánból jött, s momentán épp ellenőrző körúton van. Mindennek hatására a beparáztatott zsiványok 200 arany átadása után könyörögnek, hogy ugyan, bizony: menjünk már át a hídon, csak ne szóljunk a klánvezérnek a területsértésről. Ezek azok a kis nüánsznyi, ám mégis esszenciális megnyilatkozások, melyeket csaknem minden CRPG — ha nem az eddigi összes! — nélkülöz, s melyek hiánya révén sokan nem is tartják egy minőségi kategóriának az élőben, illetve számítógépen történő szerepjáték eszmeiségét. Nem véletlenül: a két dolog ugyanis nem ugyanaz. Ám elmondható, hogy a létező minden lehetőségét következetes módon kihasználó szisztéma révén hosszú-hosszú idő óta az Arcanum az első olyan darab, melyben jelen van az élő szerepjáték bája is. Többek között ezért kell játszani vele.

S noha a konkrét sztorival kapcsolatosan már nincs terünk értekezésre, az Arcanum történeti színvonala még a legelismertebb fantasy szerzők írásain nevelkedett lények elismerését is kivívja majd magának. Összegzésképpen annyi mondató még el, hogy bárkinek, aki kedveli a szerepjátékokat, muszáj végigtolnia ezt a darabot. És különben is: ha már RPG, 2001 nyarán az Arcanumnál jobb választás — nem léééetezik.

by GyZ

Sierra / Troika Games
www.arcanumgame.com
PIII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	10

✓ - új világmodell
- elegáns megoldások

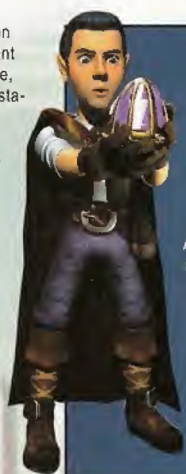
✗ - fix felbontás
- irgalmatlanul brutál Mágia

92

TECHNOMAGE

A technosámán megmutatja ászait

Végre! Kiáltottam fel hangosan, amikor megláttam a Technomage PC-re kiadott verzióját. Régebben ugyanis teljesen szkeptikusan fogadtam az ilyen, kissé gyerekesnek tűnő játékokat. Egyáltalán nem értettem, hogy mi lehet az élvezeti forrás egy olyan programban, ahol egy idióta kis manóval mászkálunk mindenfelé, és mindeközben egyre okosabbak és rutinosabbak leszünk. Tökéletes példa erre a Final Fantasy első pár része, de említhetném a Zeldát és a Star Ocean-t, vagy éppen az Alundrát is. Szóval eddig nem túlzottan élveztem az ilyen programokat (mivel nézni teljesen más, mint játszani). Itt nem is a történettel és a légkörrel van probléma, hiszen a Baldur's Gate igencsak a kedvenceim közé tartozik, hanem az elsőre gyerekesnek tűnő grafikáról, amelyet az FF7 eljövetelére már csodálatossá varázsoltak. A döbbenet azonban csak most következik: A programot nem tudtam abbahagyni, és egy hétvégén át folyamatosan játszottam vele — és még most is nyomom. Valami megváltozott bennem: már értem, hogy mi fogta meg Mukki barátomat, és a többi bajtársát az ilyen jellegű, Playstationre kiadott programokban. Igaz, eddig még egyetlen hasonló stílusú program sem jelent meg a mi kis PC számítógépünkre, de remélem a közeljövőben ez a statisztika erősen változni fog, mégpedig abba az irányba, hogy sokkal több hasonló jellegű játékprogram fog kiadásra kerülni (remélhetőleg nem japán nyelven). A program igencsak vegyes lelkületű, hiszen német programozók készítették, és a francia Infogrames publikálta. De a legnagyobb poén az, hogy az ilyen stílusú játékot nem divatos, és nem is szokás Európában gyártani. Erre néhány német skac összeáll, és készít egy igen nívós kis programot, amelyhez a megjelenés utáni hetekben már ki is jött a javító patch.



Név: Melvin
Kor: 20 év
Apja: Firna (Dreamer)
Anyja: Godon (Steamer)
Fegyverek: Többféle fegyvernem használatát sajátította el (íj, kard, tőr...), de keverék származása miatt a különféle mágikus gyakorlatok sem jelentenek akadályt neki.
Lakóhely: Dreamertown, az édesanyja házában.

A nagybácsikája különféle mágikus beavatásokon vitte át a fiút, amely ceremóniák következtében megismerhette a druidák titkos művészetét. Kalandjai kezdetén kissé esetlennek tűnhet, de ahogy az experience száma is növekszik, hősünk is úgy forrja majd ki magát. Melvin személyiségéről elég annyit tudni, hogy nagyon közvetlen, és ennek nyomán könnyen szerez barátokat. A gyermekkora mindenféle gond nélkül telt. A problémák csak a serdülőkora elérkeztével jelentkeztek, ekkor ugyanis menekülnie kellett Dreamtownból, amikor is eldöntötte, hogy megkeresi édesapját, és egyúttal megmenti a Világot.



▲ *Praktikus ez a konyha, állatok, gőz és árnyékszék egy helyen*

Minden azzal az átkozott Földrengéssel kezdődött

Melvin gyermekkora egyáltalán nem nevezhető hétköznapinak. Újszülött korától kezdve Dreamertownban lakott, amikor azonban elkezdett serdülni, olyan képességek kezdtek kibontakozni szellemében, amelyek végeredménye az lett, hogy el kellett hagynia nagyon is kedvelt szülővárosát. Mivel mennie kellett, és vesztenivalója sem akadt, így eltűnt édesapja nyomába eredt. Kalandozásai közben eszmélt csak rá, hogy a föld alatt a mélyben milyen iszonyatosan gonosz erők lappangnak, és ezen veszélyről mindkét város Dreamertown / Steamertown lakosai is mind-mind megfeledkeztek. Eme földből kiáramló energiák egyfajta szellemi influenzával fertőzik meg a lakosságot, mely betegség olyan tettekre bátorítja az embereket, amit eddig még álmukban sem tudtak volna elképzelni. A kiáramlás okaként egy a bolygó kérgében keletkezett repedés szolgál, amelyen keresztül a kreatúrák a felszínre tudnak törni. A repedés hátterében Melvin megerősödött mágikus képességei állnak, amelyek hatására még egyelőre ismeretlen okból egy kisebb földrengés rázta meg a fent említett két városkát.

A Gothos nevű bolygót kétfajta rassz lakja, az egyik a Dreamers, akik megvetik a technológiát, és minden azzal kapcsolatos mizériát. Minden cselekedetüket a Mágia vezérli. A Mágia oktatását már kis korban elkezdik, és egészen a felnőtt korig tanulják az iskolában. A Steamersek ezzel teljesen ellentétes életfelfogást tudhatnak magukénak. Technokrata civilizációjuk nélkül el sem tudják képzelni az életet. Városaikat átszövik a gőz vezetékek, amellyel a gépeket hajtják, és az otthonaikat fűtik. Az átok első része akkor sújtotta a városokat, amikor Melvin apja és anyja összeházasodtak. Hősünk szülei megtörték az ősi tiltást, miszerint a Steamerek és a Dreamerek sohasem házasodhatnak.



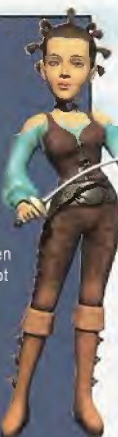
▲ *Pont most hagytam otthon a szalonnát*



Dreamertown

Gothos nyugati részén elhelyezkedő város, amely nem túl nagy és nem is túl sokan élnek benne. A település főleg friss óceáni levegőjének és halászatának köszönheti bevételét. Ezen kívül Dreamertown mezőgazdasága is igen bőséges terméssel látja el a városkában élőket. A nem megtermelhető javakat cserekereskedelemmel szerzik meg. A Dreamerek nem igazán végeznek kétkezi munkát, mint pl. házépítés, ruhák varrása, ételek készítése. Egyetlen munkát képesek elvégezni, ami egy kis mágikus rituálé, és már kész is az adott ház, vagy éppen a vacsora. Teljesen különböznek szomszédaiktól, a Steamerektől, akik mindent csakis fizikai úton képesek előállítani.





Név: Talis
Kor: 20 év
Apja: Gaida (Steamer)
Anyja: Arwed (Dreamer)
Fegyverek: Ő tökéletesen meg tudja magát védeni a kardjával, vagy éppen a parittyája segítségével.
Lakóhely: Canyon, ahol etnológus édesapjával lakik, akinek sokat segít a régi misztériumok megoldásában.

Talis erős mentális energiák kivetítésére képes, és ezeket az energiákat nemcsak kiadni, hanem érzékelni is tudja. Egy teljesen önálló nő, aki két lábbal jár a földön. A harcban nem a közelharcot kedveli, inkább először felméri és kiismeri az ellenség gyenge pontjait, és csak utána csap le rá a személyre szóló varázslatával. Talis szülei is egyfajta lázadók, akik szintén megszegték a Dreamerek és a Steamerek közötti házassági tilalmat. A folyamatos gyűlölködés és üldöztetés miatt mindkét várostól tisztes távolságban, a Canyonban telepedtek le. Ezen az elszigetelt helyen cseperedett fel Talis, aki szinte nem is érintkezett a külvilággal. Ezt a hermetikus létet csak az édesanyja halála változtatta meg. Az apa állandóan úton volt, így nem tudott mindig a lánnyal törődni. Ekkor kezdett megkeményedni, és valóban a földön járni Talis. Nemsokára elsajátította a kardforgatás és a parittyázás művészetét, amelyek jól kiegészítik igen erős mentális képességeit. Talis mentális „tudása" jóval nagyobb Melvinénél, ennek ellenére kiváló társak. A végzetes találkozásra akkor kerül sor, amikor Melvint kalandjai a Canyonba szólítják.

A második csapás akkor következett, amikor a kis Malvin megszületett. Ő volt az univerzális ember, aki mindkét rassz tulajdonságait hordozta magában. Egyszerre volt kiváló mágus, de emellett igencsak jól kiismerte magát a gépek, és egyéb technikai eszközök világában is. A szörnyek elszabadulása hatására Dreamertownban Melvint persona non grata-vá minősítik, és megkérik, hogy hagyja el a várost — így Steamertownba indul, ahol újabb kalandok várnak rá.

Melvin ténykedései

Kezdetben Dreamertown városában kell ténykednünk, ahol elég sok emberrel kerülünk összetűzésbe. Már a játék elejétől kezdve on-line helpet kapunk, amely nagy segítség a programmal először találkozóknak. Az első célunk, hogy meglátogassuk a nagybácsit, aki a térkép legdélebbi pontján lakik a kis házikójában. Odaérve viszont egy kis cetlit találunk, amelyen az szerepel, hogy térjünk vissza öt órakor. Azonban a program annyira lineáris, hogy bármit is tegyünk, és bármerre is menjünk, az óra egy tapodtat sem mozdul előre. Vándorlásaink során különféle misszióokat kell véghezvinnünk, amelyeket időrendiség nélkül teljesíthetünk, és ha mindegyik küldetéssel végeztünk, rögtön délután 5 óra lesz — és már mehetünk is a nagypapához. Az öreg látogatása után kezdődik a harcra való felkészítésünk, és nem sokkal ezután már meg is küzdhetünk ez első főellenséggel.



▲ *Látogatás Dr. X-nél*

Grafika, hangok, zene

A program végre szakít a PSX-en megszokott full pixelgrafikus enginekkel. A játék egy igen érdekes kombinációja a 3dimenziós vektoros grafikának, és a sprite-ok használatának, amely egyáltalán nem nevezhető újdonságnak, hiszen ilyen megoldást már két évvel ezelőtt is láthattunk a PSX-en. Az izometrikus nézőpontból könnyen átláthatjuk a terepet, és így rendkívül jól tájékozódhatunk. A pontos hely meghatározását nagyon sok tereptárgy segíti. A terep könnyedén 360 fokban körbe forgatható, így az egyes objektumok sokkal minőségibb kidolgozást kaphattak. Az grafika egyszerűen szuper, a táj szinte életre kel, a textúrák igen kontúrosak és szépen színezettek, de sajnos nem túlságosan nagy felbontásúak. Ha már a felbontásnál tartunk, a program igen gyenge pontja ez, hiszen csak egy üzemmódban, 640x480-as felbontás mellet tud csak működni. Ez a lebutított minőség erősen rontja a program aktualitását, mivel 2001-ben már nem túl menő a VGA (valószínűsíthető, hogy a könnyebb konvertálhatóság miatt nem tudjuk nagyobb felbontásban játszani a programot. Talán a PSX-re készült el először a program, és csak utána interpretálták PC-re?). Az objektumok elég jól kidolgozottak, bár kissé kevés poligont tartalmaznak, bennem egy kicsit a Turok első részének feelingjét idézte fel. A robbanások és az egyes varázslatok közben megjelenő fények egyszerűen fantasztikusak. Ezt a látványt már csak a napszakok változása által előidézett fényerőváltozások, plusz a természeti jelenségek, pl. vihar, eső, szél megvalósítása tetézi. Sajnos a karakterek animációja igencsak gyatrára sikeredett. A mozgásuk olyan, mintha tízfázisonként mozognának, amely igencsak érdekessé teszi az animációjukat. Sajnos az igen szép, és kidolgozott 3D-s grafikát ez a csúf sprite

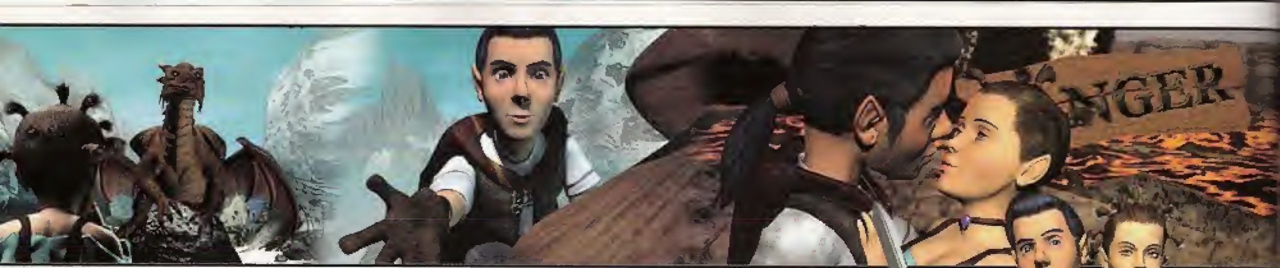




▲ *Ez a bajszos katona valami rosszat akar nekem okozni hátulról*

Steamertown

A város egy völgyben fekszik, egy erdőkkel erősen körbevett vidéken. Összesen két úton közelíthető meg, így nagyon védett a külső támadásokkal szemben. A megszámlálhatatlan mennyiségű gép olyan zajt csap, hogy kilométerekről meghallani, hogy a város éppen merre is található. Az időjárás kellemes, kissé trópusi. Nagyon esztétikus látvány, amikor a napfény megcsillan a város fő gőz vezetékein. Technikai fejlettségük ellenére mégsem önellátóak, házaló kereskedőkön keresztül vásárolják meg a szükséges termékeket. A városba érkezők először a főtéren keresztül haladnak át. A város nevezetességei közé tartozik a vasbánya, és a „Puffing House", ahol a séf mindig legjobb menüjét kínálja az odalátogatóknak. Az utcák és házak kialakítása hűen tükrözi a bennük lakó Steamerek lelkületét. A város magának mondhat egy öreg temetőt, amely lényegében egy nagy kripta (ahol állítólag szellemek kísértenek). A város határán található egy szeméttelep, ahová a már nem használt gépeket, és egyéb eszközöket dobálják ki (érdekes, hogy a Steamerek világa mennyire hasonlít a mai túl iparisodott, és környezetszennyező világunkra). Talán a legllényegesebb létesítmény az erőmű, amely a város fűtés és áramigényét elégíti ki. A város polgármesterét négy évre választják. A Steamerek sem ellenségesek, csak éppen nagyon különböznek a Dreamertownban lakó fivéreiktől.

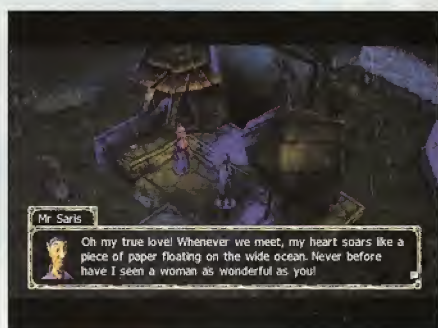


animáció igencsak lerontja. A játék alatt hallható zenék fantasztikusan jók, bár nem igazán hasonlítanak az ehhez hasonló programok szerzeményeire. A hangeffektusok igazán minőségiek, csak talán egy kicsit rövidek (ez valószínűleg a pörgősebb játékmenet miatt alakult így). A programban megjelenő dialógusok szöveggel-alámondással is kísértek, ez nagyon pozitív dolog, hiszen általában csak a sima szöveg szokott megjelenni, és slussz. Természetesen ennek meg is kellett fizetniük az árát a programozóknak. A mintavételi frekvenciát lejjebb kellett vinniük, a terjedelem csökkentése miatt, de az olyan jól sikerült, hogy az alig hallható ki a párbeszédek alatt.

A realtime csata és az RPG elemek olyan játékmenetet eredményeztek, amely egyaránt kedvelt lesz mind az akciót, mind pedig a kalandot kedvelő versenyzők számára is. A különféle általános RPG jellemzők mind, pl. kézügyesség... hiányoznak a programból, ezek helyett a szerzők saját jellemzőket találtak ki, ezzel is megtörve a nagy általánosságban elterjedt szabályokat. Ha az experience-ünk elér egy bizonyos szintet, akkor a különféle jellemzők között szétoszthatjuk a kapott pontokat. Igen pozitív, hogy a program végig beszél, csak éppen a szereplők hangját kölcsönző szinkronszínészek nem voltak az angol nyelvtan és hanglejtés csúcsán. A játékmenet a kezdő kalandorok számára vonzó lehet, és igencsak lekötheti a figyelmüket, de a rutinos rókáknak szerintem túl egyszerű. Az utunkban kerülő ellenségek nem túl veszélyesek, ha jól kihasználjuk a szimultán (billentyűzet + egér) kombinációt. Az egér a hirtelen támadásoknál lehet hasznunkra, amellyel nagyon gyorsan meg tudunk fordulni, és már indulhat is a viadal. Kalandjaink során 50 NPC-vel lehet dolgunk, amelyek közül sok a semleges figura, akikkel nem kerülhetünk igazán mély csevegésbe, maximum a pontos időt tudjuk megkérdezni tőlük. Sajnos a GameSave igencsak konzolosra sikerült, de ha kissé ironikusra veszem a figurát, akkor azt is mondhatnám, hogy C64-es re. A menüben használt karakterek annyira gagyik, hogy csak a fent említett hasonlatok jutottak eszembe, és akkor még a nagyon kevés Save helyről nem is beszéltem. A program tehát igen sok újdonságot tartalmaz, ahol is a mérleg egyik fele sokkal lentebb van, mint a másik, és erre a serpenyőre a grafika, és a hangulat szavak vannak róva. A másik — kicsit — könnyebb serpenyőben a játszhatóság található.

Egyelőre Technomage Rulez, aztán majd meglátjuk.

KeFe™



▲ *A Love Story dreamertowni változata*



Hive

Egy óriási barlangrendszer, amely hatalmas csarnokokból és párkányokból áll. A kiterjedése egészen a nyugati résztől, a Fairy Forest-ig terjed. Sokféle sötét és csendes csarnok található itt, ahol igen nagy a gombatenyészet. Az egész barlangrendszert egy ősi ismeretlen civilizáció alakította ki. Az teljes járatrendszer arannyal vert ajtókkal díszített, amelyek változatlanok maradtak az évszázadok alatt. Sajnos a civilizáció hanyatlása után érdekes, és mind inkább veszélyes lények vették birtokukba a katakombákat, ezért legyünk óvatosak, a mesés kincsek mellett sok veszély vár ránk.

Fairy Forest

Amikor a felkelő nap első sugarai átjutnak a fák levelei közt, a madarak éneke keveredik a lágy virágillattal. Ha ilyet tapasztalunk, akkor biztosak lehetünk abban, hogy a Fairy Forestbe érkeztünk. Elhelyezkedése Steamertown déli erdős részére tehető. Itt a legkülönfélébb lények találhatók: tündérek, trollok, druidák, goblinok. Az erdő vezetését a Tündér Hercegnő végzi, ő alá vannak rendelve az itt élő teremtmények. A lények nem mindig élnek egyetértésben, de a vezető előtt mindenki fejet hajt.

Canyon

Gotgos Délkeleti részén elhelyezkedő igen barátságtalan, sivatagos vidék. Nappal perzselő hőség a jellemző, éjszaka pedig a dermesztő fagy. Az itt megszálló utazók csakis a tábortűz közelében képesek túlélni egy éjszakát. Az áthaladó kereskedők egy rejtett civilizáció által hátrahagyott földalatti rendszerről sugdolódznak. Állítólag egy átok következtében az egész várost ellepte a sivatag. A Steamerek és a Dreamerek közül is sokan keresték a város nyomait, de eddig még senki sem akadt a nyomára. A Canyon igen veszélyes hely, ahol gyíkemberek és homokférgek keresztezhetik az utunkat.

Volcano

Gothos legnagyobb vulkánja egy északi szigeten található. A vulkán nem aktív legalábbis kitörési szempontból, de a láva és a gázbuborékok jelenléte állandó. A lezúduló láva az előző kitörésekből kialakult járatokon keresztül távozik. Ez a vidék a Shach társadalom lakóhelye, akik kincstárosai mind a két nagyvárosnak.

The Tower

Minded tudás és legenda tárháza. A létezéséről sem a Steamererek, sem pedig a Dreamerek nem tudnak. A pontos fizikai elhelyezkedését senki sem tudja pontosan, valahol a Fairy Forest és a Canyon között helyezkedik el. A Dreamerek mindenféle mágikus trükkel próbálták már feltörni a varázspecsétet, amely az épületet védi, de hasztalanul. A Steamerek a legjobb szakembereiket vetették be a védelmi mechanizmus megértéséhez, de ez a próbálkozás sem járt semmiféle sikerrel. Már több missziót is indítottak a kereskedők a torony bevételére, de nekik sem sikerült. A legfőbb probléma a hideg, és bátor kalandorok szerencsétlenségére a tárházat védő raptor jellegű lények melegvérűek.

The Ruins

Kalandunk végén, az Örökkévalóság Szigetén rajtunk a sor, hogy megmentsük a világot.

www.sunflowers.de

Infogrames / Sunflower
P233 (P166), 32 MB RAM (16 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	5
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	7

✓ -kiválóhangulatú hátterek
-igényes3Dgrafika
-ahangulathozillőzene

✗ -gyenge menü felület
-kevés save hely
-nagyonkönnyű,nincs bennekihívás

90

PENTIUM 4 HIHETETLEN ÁRON!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!



- Intel Pentium4 1500MHz
- 256MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangk.

169.900 Ft

- Intel Pentium4 1700MHz
- 512MB SDRAM
- SoundBlaster Live! 5.1

199.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzoral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Az egyik leggyorsabb videókártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 900MHz
- 128MB SDRAM
- GeForce2 MX200 32MB
- On-Board AC'97 hangkártya

109.900 Ft

- Intel Celeron 1100MHz
- 256MB SDRAM
- GeForce2 MX200 64MB
- SoundBlaster Live! 5.1 hangk.

139.900 Ft



BASE



BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 700MHz
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- RIVA TNT2 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

79.900 Ft

OVERDOSE II





GERICOM
m o b i l e w o r l d

- Intel 440BX AGP chipset
- 256MB SDRAM
- 3.5"floppy disk meghajtó
- ATI RAGE LT Pro videókártya 8MB RAM
- S-VIDEO TV OUT, 2 USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- 2 PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Port Replicator opció
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 316 x 256 x 38mm, 3.2kg

LEGJOBB ÁR!

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Celeron 500MHz
- 6GB merevlemez
- 24x CD-ROM

239.900 Ft



- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 850MHz
- 15GB merevlemez
- 8x DVD meghajtó

329.900 Ft

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnika

Diablo II Lord of Destruction

Take it, take it! Look, what this Expansion Pack has done to me!

Marius valószínűleg az idők végezetéig nem felejti azon banális közhely igazságtartalmának megrendítő erejű bizonyságát, melyet a Tyrael Arkangyal által rárótt szakrális quest item — a Baal esszenciáját hordozó Lélekkő — elvesztésekor kellett átélnie.

Bizony, nem minden az, aminek látszik.

Érhette-e Mariust nagyobb csapás mindazok után, hogy saját érzékeivel kellett megtapasztalnia a Diablo lelkét hordozó Vándor őrjítő gonoszságtól terhes kitöréseit? Ép s józan maradhat-e bármely elme, mely szem s fültanúja Mephisto szentségtelen alakjának s szavainak? Hibáztatható-e Marius, amiért a Baal által rárótt bűbáj hatására, a Lélekkő eltávolítása révén akaratlanul is szabadjára engedi a Pusztítás Urát? Akárhogy is, egy Tyrael kaliberű Arkangyal időbeosztása meglehetősen zsúfolt lehet — a Hatalmasság nem rest magát Mariust megbízni a Lélekkő megsemmisítésével, hiába is szunnyad az ereklye elpusztítására képes Hellforge minden mélységek legmélyén. S noha Wukodlack, fajtájára nézve 44-edik szintű, pure Single Player Nekromanta sikerrel ontja ki mind Mephisto, mind Diablo bensőségeit, Marius szakrális quest-je egy elmegyógyintézetben végződik. Ki hinné el ezen megtört öregember szavait, ki naphosszat szorongatja a Baalt bebörtönző ereklyét, mely továbbra is kulcsfontosságú jelentőséggel bír béke s terror között — hiába is fékeztetett meg a Testvériség két prominens személyisége. Tyrael aztán rálel az elmegyógyintézetben sínylődő Mariusra, ki lelkét s elméjét könnyítendő, elbeszéli viszontagságos történetét elejétől a végéig.

S hogy nem minden az, aminek látszik? Egy valamire-való Démonlord már alapkiosztás szerint is jeleskedik a mágia magasztos tudományában — így Baal számára nem lehetett túl megerőltető magára öltenie Tyrael alakját, hogy aztán három legyet is üthessen egy csapásra: először is, immár tudatában van az előzmények komplett sorozatának, másrészt magához veszi a Lélekkövet is. Végül, de nem utolsó sorban: hosszú-hosszú idő után újra öl. S hamarosan mindenki előtt világossá válik: nem is utoljára.





▲ — Nem mész innen?!
— Nem.


▲ — Csak csínján, urak! Rengeteg hagymásbabot ettem.

Baalszín ké'? Itt kaphatol...

Mint a lezáratlan történetek túlnyomó többsége, s persze az eladási statisztikák csinos arculata révén várható volt, a Diablo 2 hivatalos kiegészítő-csomaggal bővült. A Lord of Destruction futtatásához természetesen szükségünk lesz az eredeti játékra is, s hogy miféle újdonságokkal, lehetőségekkel fűszerezi Baal örömteli jelenléte a Diablo mondakört, hamarosan nyílt kivesézés tárgyává tesszük. Elöljáróban annyit: a második epizód cselekményszálának közvetlen folytatása szolgáltatja a kiegészítő-csomag történeti alapjait, így a Lord of Destructionnel spékelt Diablo 2 egy ötödik, új epizóddal is bővül. Gyakorlatilag ennek során vagyunk hivatottak megfékezni Baal ámokfutását — ehhez természetesen merőben új helyszínek, questek, monsztrék s NPC-k dukálnak. Sokat pont nem óhajtok elárulni az ötödik felvonás konkrét történetéről, lévén annak felépítése gyakorlatilag megegyezik az előző négy epizód szerkezetével: 6 fő quest, melyek végén az übertáp karakterek összemérhetik erejüket Mr. Baal-el — ennyi pontosan elég is ahhoz, hogy a vérbeli veteránok önkéntelen nyelv-kitolás kíséretében helyezzék a korongot olvasóikba. Az Expansion Pack érdemi értékei azonban kellően sok, s olyasféle újdonság képében mutatkoznak, melyek összegzésébe azonmód bele is fogunk, most:

Alapvető Újítások

Nyolc új hotkey slot, duplájára növekedett stash kapacitás, valamint a kijelölt helyeken egy Repair All funkció kezeskedik a kényelmesebb kezelhetőségről. Kifejezetten ügyes újítás a weapon sets is, mely segítségével két, általunk definiált fegyverből, és/vagy védőfelszerelésből álló leosztást pakolhatunk héroszunk kezébe egyetlen hotkey megnyomása révén ahelyett, hogy inventorynkban lennénk kénytelenek körülményeskedni. Magasabb szinten, mikor már valószínűsíthetően több fegyver forgatásában is mesterfokon jeleskedünk, válik csak igazán világossá az újítás üdvözlendő volta, mint olyan.

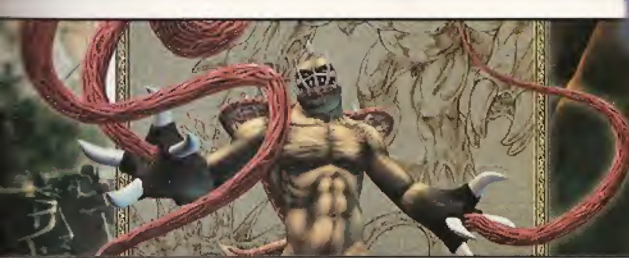
Természetesen továbbra is adottak az opcionálisan magunkkal vihető segítőtársak, akik ezúttal már jóval szélesebb körű támogatottsággal bírnak, mint az eredeti epizódban ábrázolt modellben. A kifejezetten velük történő navigálásra szolgáló, új kezelőfelület révén már lehetőségünk van hatékonyabb fegyvereket, védőfelszereléseket rájuk bízni, természetesen használat céljából. Csak ésszel ám: ha megborul segítőtársunk, a neki adományozott tárgyaknak sajnálatos módon búcsút inthetünk — hacsak, nem áll módunkban feltámasztani a halottat. A követők használhatósága így üdvözlendő módon jóval meggyőzőbb képet mutat, ám XP szívó jellegüknek köszönhetően továbbra sem feltétlenül szükséges, de legalábbis nem-erőteljesen-javallott mindenkori szerepeltetésük.

A kiegészítővel spékelt verzióban jóval gyakoribbak a gemek, illetve a gem shrine-ok is, s akad itt egy új ékszer típus is, a jewel. Kisebb-nagyobb mágikus bonusokat ad, ám tápolni azokat a drágakövek mintájára — nincs lehetőségünk. A méltán népszerű Horadric Cube repertoárja is új receptekkel bővül, s végére maradt a java: már az eredeti darabban is hozzáférhetőek voltak a Unique Item Setek, melyek hatékonysága csupán abban az esetben kristályosodott ki, ha a set minden egyes komponensét magunkon viseltük. Immár minden karakterosztály mellé dukál az Übertáp Set, mely összetevőinek felkutatása során valószínűleg nem sokat fogunk piknikezni: ezeket a unique itemeket ugyanis csak Hell fokozaton hajlandó a gép nagy kegyesen be-be szórni. Már, kedvező konstelláció esetén.

Itt húzunk egy csavart, meg ott se

Minden karakterosztály kisebb, nagyobb mértékű finomhangolás áldozatául esett, példák: a Blizzard felfigyelt rá, hogy a barbárt játszó használók jelentős része szinte egyetlen, alacsonyabb szinten már hozzáférhető képzettséget sem fejlesztett, ehelyett kiemelt figyelmet szentelt a támadás, sebzés bonuszokkal járó skillek tápolásának. Így most már számtalan, ötletes alapgondolat is kiegészíttetett a játékosok köreiben meglehetősen népszerű attack, damage bonuszok lehetőségeivel, ilyenek a Berserk, Concentrate skillek. Ezek mellé immár folyamatosan növelhető attack, damage javadalmak társulnak.

Hasonló a helyzet a Paladinnál is: a





▲ *Basszus — ez a Piroska volt...*



▲ *Fagyos leheletet biztosít — mely az orrukat is tisztíccsa*

Holy Shockhoz így jóval jelentősebb sebzés társul, sőt: a skill már minden sikeres támadás esetén kifejti áldásos hatását. Vagy itt a Conviction, mely igen szigorú mértékben degradálja a körzetben tartózkodó rémségek mágikus ellenállását, téve a skillt jóval használhatóbbá, mint ezt megelőzően.

Karakterosztályok szintjén tehát általánosságban elmondható, hogy az alkotók eddigi tapasztalataik alapján sokat tettek a rendszer kiegyensúlyozottságáért.

Druida

Bizony, bizony: van itt két darab, új karakterosztály is. Ezek közül elsőként a Druidát tárgyaljuk, aki a Természet Felesküdött Őrizője s Imádója — nos — ként száll szembe Baal haragjával, s hogy elhatározása hátterében szájtátásra sarkalló perifériák sokasága figyel, annak bizonyságául álljon itt a rá jellemző lehetőségek — csaknem — teljes ismertetése.

Elvárható módon Druidánk a mágia művészetében jeleskedik leginkább, így repertoárjában elementáris alapú varázslatok csinos csokorját lelé a deli júzer, ezek: Tűz, s Levegő alapú varázslatok. Tűz alapú mágiák: Firestorm: a spell hatására impresszív méretű lángnyelvek csapnak fel a földből, ötletszerű ámokfutásba kezdendő a komplett térképen. Molten Boulder: gurul a Tüzes Kő, ki tudja hol áll meg, s persze: ki ne lenne kíváncsi, milyen hangot is ad egy alákeveredett, már amúgy is kvázi-cseppfolyós halmazállapot jegyében leledző zombicombi. Fissure: a föld megrepedezésével, majd lángcsóvák előtörésével járó offenzív spell. Levegő alapú mágia szintjén tornádóval, illetve a több tornádót hordozó twisterrel számolhatunk — s itt figyel a Cyclone Armor, mely nagyfokú hasonlatosságot mutat a nekromanta Bone Armor-jával, különbség: a Druida által megidézhető páncél elementáris alapú támadások ellen nyújt védelmet.

Emberünk otthonosan mozog az idézés területén is: legötletesebb darabjai közé tartoznak a creeperek, akik kövér kukacok módjára furakodnak ki-be a földből, s nem elég, hogy ritkítják is az ellen sorait — a megborult áldozatok testnedveinek kiszipolyozása révén képesek az idéző életerejét s manáját regenerálni. Van itt három állat is, melyek szintén megidézhetőek, majd az ellen nyakába zúdíthatóak, ezek: egy holló, több kiszerelésű farkas, illetve egy igen megtermett grizzly. Egyébiránt, ez itt is medve. Emlős.

Druidánk ötletszerű képességei közé tartozik az alakváltás is, mely jegyében lehetősége van vérfarkas, avagy medve képében róni a vidéket. Ezekhez a formákhoz igen brutális közelharc értékek párosulnak, s lévén az aktuálisan használt fegyver tulajdonságai asszimilálódnak a druida új formájának lehetőségeivel, semmi akadálya hogy mana, avagy életelszívó vérfarkasként szigorítsunk. Ami azért nem hangzik túl rosszul, hm?

Assassin

A csinos bérkilla' néni csapdákkal, mentális alapú mágiával s ötletes, kombószerű fightmodellel virít be, bal szélről. Utóbbi periféria képében köszönthetjük a Martial Arts névre keresztelt skillt, mely elementáris, illetve mágia alapú charged move-okat, s az ezeket lezáró finishing move-okat kínálja használatra. Nézzük csak: egy sikeresen bevitt charged move hatására azonmód hasznosítható „Chi-Pövert" — vagy amit akartok — kapunk, mely afféle energiagolyhók képében egyenes arányban növekszik a bevitt találatok számával. Ennek jelentősége onnantól fogva válik világossá, mikor elővezetjük a finishing move-ot: az ugyanis annál erőteljesebb lesz, minél több energiát akkumuláltunk az előadott charged move-ok révén. Az implementált ütésfajták, kombinációs lehetőségek meglehetősen gazdagon kimunkált képet mutatnak, így ezek részletes elemzésére nincs terünk. Adottak a csapdák is, melyeknek léteznek mind klasszikus, mind mozgásérzékelő változatai is — előbbiek szerepe értelemszerű, utóbbiak tekintetében pedig egy tipp: leleményes bérgyilkosnők nehezen megközelíthető helyekre pakolják le az őrszemeket, lévén ellenséges elemek közelsége esetén, azok nem átallják lövöldözésre ragadtatni magukat. Itt figyel még csokornyi spell is, melyek a Shadow Disciplines képzettségcsomag természetes hozadékai, s melyek között csinos lehetőségekre figyelhetünk fel — ilyen például a bérgyilkosnő megduplázása — a többi pedig marad: geschenk.

Most jobb?

Igen, igen: most jobb. S noha a Blizzard alapvetésének második epizódja már eredetileg keltezett formájában is képes volt hárommilliós eladást produkálni, az itt bemutatott lejlesztések, számos újítás révén a Diablo 2 megszállottakat immár semmi sem menti meg az ugyancsak vérgőzös továbbiaktól, míg a platform kicsinosított szisztémája újabb rajongókat nyerhet meg Baalnak s Diablónak. Mert hogy előbb-utóbb kiderül, hogy nagyon is jól van a terrorgyermek, az szinte biztos.

by Kiazabél?

Havas Interactive / Blizzard
PIII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.blizzard.com/diablo2exp/

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	8

✓ - 800x600-ban is fut

✗ - „Hátezmeg?" típusú főcímzene

90

Sudden Strike FOREVER

Parancsnok! Súlyosak a veszteségeink, mit tegyünk? Ja, már Önt i

A Második Világháború csatái ismét megelevenednek. A kontinensek lángokban állnak, a csaták egyszerre folynak a világ minden részén, Észak-Afrikától Sztálingrádon keresztül a Csendes-óceáni szigetekig. A háború fordulóponthoz érkezett: beszáll a világ egyik leggazdagabb országa, az USA is, és ahogy Churchill is megmondta, a háborúhoz három dolog kell: pénz, pénz és pénz. No meg néhány megnyert csata, tesszük hozzám mi.

Az orosz fejlesztőcsapat újra jelentkezik az utánpótlással, ha esetleg lenne olyan, aki idegeit és tűrőképességét nem kímélve végigdübörgött harckocsijaival Európán az elmúlt fél év során. A Sudden Strike stuffot az igazán hardcore játékosok közül többen nem tartják sokra: — Jól néz ki, az okés, de nem más csak egy egyszerű real-time stratégiai játék. A Tigris-tankok helyettesítik az ork nehézlovasságot. A Close Combat igazán nagyszerűt alkotott, csakúgy, mint a Sid Meier-féle Gettysburg, de a Sudden Strike nem más, mint egy gyors-kattintgatós játék.

Ezek a kritikák némileg fedik a valóságot, de vegyük figyelembe azt is, hogy a gamét sohasem úgy hirdették, mint egy realisztikus háborús szimulátort. A Sudden Strike csak annyi, amennyi: egy élvezetes real-time taktikai játék, és ha mást nem is, legalább annyit tud, hogy a lehető legvalóságosabban jeleníti meg nekünk a háború rossz oldalát. Azt, amikor az egységeket nagy tömegekben kell feláldozni akár a legcsekélyebb sikerért is.

Emlékeztetőként

A Sudden Strike tavaly év végén kezdte pályafutását. Az eddig szinte ismeretlen orosz csapat játéka a világháborúban játszódott. Háromszor tizenkét pályán kellett átverekedni magunkat a végső győzelemig a szövetségesek, a németek és a (ki találja ki melyik?) a szovjetek oldalán. A game sallangoktól mentes kőkemény játékmenetet ígért a vége felé már szinte teljesíthetetlen nehézségű küldetésekkel. Egységeink adottak, a missziók elején kapott adott számú és típusú egységgel kellett végigharcolni magunkat a pályákon. Ez egyben azt is jelentette, hogy ha mégoly nagy számúnak is találtuk volna a hadseregünket, néhány láncos-bomba nyakunkba robbantása és az ellenséges aknamezőkön való szökellések után arculcsapásként ért a rideg valóság: vagy újra töltjük a játékot minden harc után, vagy pedig megpróbáljuk végigverekedni magunkat egyre inkább apadó csapatlétszámunkkal, és sikerrel vesszük a ránk szabott feladatokat.





▲ Aknaszedés után...

Az újdonságok

A játék legfontosabb újítása minden játékos szempontjából, hogy a Forever alcímmel ellátott korongon a játék 1.21-es verziója kapott helyet. Természetesen számos alapvető hibát javít ki ez a verzió, így az egységek ténfergését (többé-kevésbé), a harckocsik tudnak most már hátrafelé is közlekedni, vagy a csapatszállítók tartalmát is szinte górcső alá vehetjük. Nem utolsó sorban pedig a LAN-os és az Internetes csatlakozás komolyabb hiányosságait tisztázták le a programozók. De mindezen javaknak kicsit borsos árat szabtak: az alapverzió mentett állásai jelenleg egy igen ronda hibaüzenettel fagynak ki, ennek pedig kétlem, hogy örülnének azok a játékosok, akik most, a kiegészítőn bevezetett javításokkal akarták befejezni az eredeti kampányokat.

Ha ezt a kis melléfogást most nem vesszük figyelembe (és nem vesszük figyelembe), lássuk tételesen, mivel örvendeztetett meg minket ez az új cucc, ha minden igaz, akkor a rajongók kéréseit minél inkább kielégítve.

Nagy mennyiségű új pálya: látványos téli, őszi és sivatagos pályák. Több mint harminc (!) új egység, a teljesség igénye nélkül:

Szovjetek: Br-5 mozsár, 152 mm tarack, 160 mm mozsár, M-5 harckocsi, Gaz-67b terepjáró, ISU-152 SPG, ZIS-42 teherautó, NKVD katonák, orvosok.

Németország: terepjáró, 88-as légvédelmi ágyú, Sd.Kfz.11, LeFeld 150 mm tarack, Hummel SPG, orvosok.

Anglia: Tetrarch, Matilda, Cruzader, 87.5 mm tarack, 76.2 mm légvédelmi ágyú, rakétavető, dokik.

USA: M-4, M-37 (w/105 mm tarack), M-3, M-18 Hellcat, Mack 6x6, M1A1 mozsár, dokik.

Igényesebb lett a Fog of War, vagyis a felderítetlen területek szélei nem éles átmenetet képeznek az ismerttel, hanem ködszerűen homályosodik. Feltupírozták a menüt az új



▲ Enyém a vár, tiétek a lekvár!



▲ A szőnyegbombázás szabásmintája

kilőtték?

kampányokkal úgy, mint az USA, szovjetek, németek és az angolok. Mindegyik rész három-három egzotikus pályát tartalmaz. Húsz többjátékos pálya új lehetőségekkel, például be lehet állítani az időlimitet vagy az utánpótlás lehetőségét is. Az Internetes társkereső (szőke vagy barna?☺) a GameSpy-on keresztül elérhetővé vált. Nem utolsó sorban pedig újabb tutorial és hét Single Player pálya is található a kiegészítőben.

Számos apróság teszi még játszhatóbbá a SSF-et: a nehézlövegek és a támadó csapatok a pályán szétszórt lőszeres ládákból, ha az a közelükben van, képesek újratölteni magukat, az ágyúk és a lövegek könnyebb kezelhetősége és gyorsabb utántöltése. A tankok tetejére felszerelt géppuskák még halálosabb fegyverekké teszik őket. Jól sikerült a téli, őszi és sivatagi pályák látványvilága, egyszerűbb útkeresés, könnyebb hídépítés és aknamező-telepítés, a tisztek közelében mozgó egységek gyorsabban fejlődnek, és ezeknek nagyobb látótáv... Különböző nehézségi fokozatok beállítása, az épületek könnyebb elfoglalása, és a lehetőség, hogy megmondjuk, kik szálljanak be a csapatszállítókba.



▲ Öt perccel később...

Kevés fikázás is a végére

Most jön a fekete leves. Mindig ezt élvezem a legjobban, de természetesen csak akkor, ha jogosan megérdemli azt az áldozat. Mire ezeket a sorokat olvassátok, már javában tart a szeptember, én ezeket a sorokat pedig még az augusztusi rekkenő hőségben írom. A túlélést kevés, de értő gonddal kiválogatott hasznos eszköz biztosítja. Ezeknek egy része palackozott, csapolt, sodort, izé... göngyölt, mármint kétrészes fürdőruhába.

A Sudden Strike Forever nem tartozik ez előbb felsorolt élvezeti cikkek közé. No nem a csomagolási hiányosságai miatt, hanem a hatásaiért. Kínoztam magamat, de ha előbb-utóbb a légkondicionált szobában is megfő a fejem, kétszáz körüli a vérnyomásom és még három óra tiszta játékidő után sem volt egy tisztességesnek nevezhető sikerélményem, akkor inkább a fentiek közül választok. Ugyanis. A játék szerény meglátásaim szerint valami köztes állapot a körökre osztott stratégiai gamék és a real-time akciók között. Mondjuk a Battle Isle és Dune között. Az irányítás még a javított állapotában is messze túlbonyolított, a játékmenet a valós idő és az adott csapatlétszám miatt kínzó koncentrációt igényel, az új pályák olyan hatalmasok, hogy esély sincs a belátható időn beüli végigjátszásukra. A Fog of War miatt hihetetlen nehézségekbe ütközik az ember, már jóval az ellenség állásainak megpillantása előtt komoly ellentámadást kapunk. Az egységeknek nincs értéke, legalábbis frontális támadás esetén. A nehéztankokat oké, három-négy lövésből szedik le (ez kb. ennyi másodperc), míg a gyalogosok egész osztagai dőlnek ki ettől. Csak kíváncsiságból próbáltam, de az egyik pályán, valahol az Tobruk környékén egy oázis-erődítményt kellett elfoglalni. Csapataimon létszámellenőrzést tartván arra következtetésre jutottam, hogy ők még magát Berlint is bevennék. Szóval egy nagy ívű, pökhendi mozdulattal kijelöltem őket, és uccu neki — toronyiránt!



▲ Télapók akcióban

Nem több mint öt percig tartott az egész. Majd száz gyalogos és háromtucat ilyen-olyan harci jármű, közöttük számos nehéztank, frontálisan támadó seregem teljes egésze semmisült meg. Én leszedtem vagy kéttucat gyalogost és feleennyi harckocsit — és egyetlen beásott állást sem sikerült nemhogy felszámolni, de meglátni sem!!! Pedig a Fog of War jóvoltából láthatóak voltak az onnan kirepülő aknavető-lövedékék, ergó még csak nem is nehéztüzérségbe akadtam. Itt utólagos rehabilitációra szorultam palackozott, csapolt, sodort és göngyölt eszközök jóvoltából, mielőtt újra nekikezdtem, immáron aprólékos szisziszuszi munkával, hogy kipurgáljam az utolsó átkozott ellenséget is a fészkéből. De a felénél eluntam. Sorry.

Balage

Pearl Harbor

A szemtanuk szerint a támadó gépek létszáma 150 lehetett. A reggeli napsütésben tisztán kivehető volt a bombázók szárnyán a Felkelő Nap jele. Délkeleti irányból érkeztek a Diamond Head nevű magaslat fölé, majd a bombák hullani kezdtek a várost körülvevő katonai- és gyakorlórepterekre. A támadás második hulláma a kikötőben horgonyzó hadihajókat érte. A veszteség amerikai részről nagy volt a támaszpont egész területén, épületek omlottak össze, hajók süllyedtek el, egyik a másik után, de valamennyi matróz és tiszt megállat a helyét a váratlanul érkezett veszély súlyos pillanataiban.
Öt csatahajó, három torpedóromboló, egy aknalerakó hajó és egy célpontnak használt, kimustrált öreg hadihajó süllyedt el. Három további csatahajó és három torpedóromboló, azonkívül rengeteg kisebb hajó sérült meg. Az ott állomásozó 273 repülőgépből 252 pusztult el. A halottak száma meghaladta a kétezeregyszázat, a sebesültek száma az ezerkétszázat és 960 ember tűnt el. Az USA haderejére mért csapás óriási volt, de nem végzetes, mint azt a japánok remélték. A csendes-óceáni hadihajók nagy része nem a kikötőben horgonyzott. Az elsüllyedt és megrongálódott hajókat egyetlen év leforgása alatt sikerült pótolni, és csatasorba küldeni a japánok ellen. „A tény az — mondta Frank Knox tengerészeti miniszter —, hogy a japánok arra törekedtek, hogy az USA-t a háború kezdetén harcképtelenné tegyék. Ebben a szándékukban kudarcot vallottak."

www.suddenstrike.com
CDV / Fireglow
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	6

✓ - háborús realizmus
✗ - augusztusban túl nehéz☺

82

Green Berets

Rambók egymás hegyén-hátán

Minden játékstílusnak megvan az úttörője. A teljesen háromdimenziós képet adó, vagyis minden irányban forgatható, zoomolható, tekergethető valós idejű stratégiai játékoknak a Myth volt az első fecskéje. A játék szép volt (a maga korában), látványos, csak éppen nem lehetett vele játszani. Ez két okból adódott: az első — és számunkra már jelentéktelené vált — probléma a nehézségi fokozatok csak elméleti léte; már az első néhány misszió után szinte legyőzhetetlenné váló ellenfelek tették emlékezetessé a szórakozást, vagy mi a csudát. Sokkal nagyobb hátránya volt a teljesen ellehetetlenitetett billentyűzetkiosztás. A bőség zavar fogadott — emlékszem — csak nyolc, vagy tíz billentyű szolgált a legoptimálisabb kép beállítására, de ez a játékosok nagy többségének nem sikerült a viharos sebességű csaták alatt. Kilencvennyolcban megjelent a folytatás felturbózott grafikával, némi egyszerűsített kezelési lehetőséggel — hogy mi lett az eredménye?

Mára felesleges is lenne vitatni ezt, szinte minden valamirevaló alkotás az akciójátékok legszélesebb palettáját szemlélve, már rendelkezik ezzel az — úgymond — alapkövetelménnyel.

Miről magyaráz ez a gyerek!

Három évvel később — vagyis most — ismét le kell, hogy poroljuk a Myth 2 kissé kopottas dobozát, mert kései fiacskája, a Green Berets szemtelen módon követelődzik érte. Hát persze, ezért foglaltatik a játék alcímébe is „powered by Myth 2", tehát a fentebb említett game elengedhetetlenül szükséges hozzá. Nos, megfejteni nem sikerült, miért is kell egy három évvel ezelőtti játékot beszerezni, ahelyett, hogy a GB korongja tartalmazná azt a nem túl gigantikus motort, mi futásához feltétlenül szükséges, de. Éppen korából adódik, hogy mostanra már a Myth 2 ára igen csak lefelé tendál, nem lehet több, mondjuk két mozijegy áránál (az attól függ melyik moziban☺), így megvásárlásával nem csak a cég eladási statisztikáit növelhetjük, de csekély mennyiségű eredeti programjaink számát is. Akinek, nem inge ne vegye magára. Hú, de sok a félmeztelen ember...☺



▲ Már megint mit csinált a propeller?!

Miután feltelepítettük a Myth 2-t, még csak véletlenül se indítsuk el! Hiszen most nem azzal fogunk játszani, ugyebár. Vegyük is ki a CD lemezt, és toljuk be a Green Berets feliratút, majd néhány gyors mozdulattal tegyünk eleget az upgrade kényes feladatának, mindezek után installálhatjuk a szóban forgó játékot. Ezzel elkerülhető azon értelmetlen dühkitörések megállíthatatlan áradata, melyek rajtam kiütköztek. Mér' csak a Myth 2 indul, pedig lefut a GB intrója? Mér' vagyok ilyen béna? Miért ilyen gonosz a világ? Stb, stb...



▲ Én és a kedvenc helikopterem

Emberek fekete pizsamában

Míg a Myth és folytatása egy klasszikus fantasy volt, látványosan rothadó zombikkal és a többi elengedhetetlenül fontos kellékkel, addig a Green Berets a vietnámi háború nem kevésbé szórakoztató miliőjét tárja elénk. Tíz nehezebbnél nehezebb missziót kell teljesítenünk katonáinkkal a távol-keleti dzsungelek mélyén, miközben álnok fekete pizsamás emberek törnek az életünkre. Célunk: lássuk el jól a bajukat. Kérdés: hogyan?

Mivel a játék alapja három éves múltra tekint vissza, ebből következik, hogy erőforrás-kihasználtsága is az akkori állapotokat tükrözi. Tegyük hát fel a grafikát, és minden egyéb sallangot a maximumra — itt az ideje, hogy mindenki fetrengjen a „csúcsgépem van" dekadens illúziójában. Én is ezt tettem, megéri, bár a látvány így sem lesz extatikus, de nem is olyan rossz egy-egy nagyobb pofozkodás közepette.

Még egy apró megjegyzésem lenne a játék elkezdése előtt, ez pedig a nehézségi fokozatokra vonatkozik. Az elvetemült önkínzó mazochistáknak teljes szívemből ajánlom a normál fokozatot: ezen a szinten úgy puskáz le minket a vietkong, mint a kutyákat. Vagy mint ahogy az amcsikat szedték le a valódi vietnámi háborúban... De még könnyű fokozatban is számíthatunk majd néhány kellemetlen meglepetésre az utolsó pályákon, erről kezeskedem.

Pár fős kis csapatunk az esőerdők, és az ellenfél szíves vendéglátása közepette kényszerül a legkülönbözőbb feladatok elvégzésére, mint például olyan rádióállomások elpusztítása, ami csak a vietnámi és kommunista slágerdalok adására specializálódott az amerikai támaszpontok vételi körzetén belül. Az összes fogható frekvencián — így már érthető a felháborodás. Vagy néhány barátunk a hosszúra nyúlt iszapfürdőzés végén vette csak észre, hogy kedvenc pöcegödrüket a fekete pizsamások dróthálóval fedték és egy egész kis nyaralótábor építettek köréjük, mivel most pedig szeretnének már hazamenni, de nem beszélik a másik emberek nyelvét, nekünk kell megkérnünk őket, hogy engedjék már ki őket. Sőt, szocialista barátaink nem egyszer rengeteg veszélyes, robbanásra és tárgyak kilövésére alkalmas tárgyat felhalmoztak, amit kapitalista vezetőink irigykedve a magukénak követelnek. Tegyünk a kedvünkre.

Meg van hozzá minden lehetőségünk. Katonáink M16-os gépfegyverekkel, kézigránátokkal, vagy gránátvetőkkel



▲ Elrontottuk a szülinapi zsúrt?



▲ Figyelj Li, mi van a többiekkel???





▲ *Állj meg kislány, nem bántunk!*

Egy háború három mondatban

A konfliktus az ország politikai kettéválásával kezdődött: Vietnam déli része a kapitalista, míg északi fele a szocialista-kommunista utat választotta, nem kevés szovjet, és kínai befolyással. A két részre szakadással fenyegető helyzetet megakadályozandó, a kommunista elkötelezettségű vietkong szervezet a déli részek megszállására törekszik a hatvanas évek elejétől kezdve. A déliek segítségére sietnek az egyre jelentősebb számban ott állomásozó amerikai csapatok - leginkább ideológiai elkötelezettségből. A helyzet rendkívül kényes, ha Amerika teljes erejét beveti, azt agresszióként értelmezheti a Szovjetunió, minek következményei a hidegháború feszült korszakában több mint rémesek lehetnek.
Az USA hiába bombázza már 1968 februárjától kezdve Észak-Vietnamot, a vietkong alakulatai három évvel később betörnek a dél-vietnami Saigonba, és megszállják. Ezzel egy időben más városokban is támadások történnek. Az offenzíva elhúzódása, intenzitása, ütőereje az Egyesült Államokban sokkot vált ki. Az amerikai kifárasztási taktika csődöt mondott. A katonai helyzetre és a társadalom nyomására Lyndon B. Johnson elnök a tárgyalások megkezdése mellett dönt. A háború Nixon ideje alatt is folyik, 58000 amerikai katona életébe kerül, és mély válságba sodorja az országot.
1972 tavaszán az USA nagy erőkkel bombázza Hanoit, és más jelentősebb kikötővárosokat, de nem sikerül megtörni a vietkong előretörését, így '73 elejére az amerikaiaknak ki kell vonulniuk az országból.
A vietnami az egyetlen elveszített háború az USA történelmében.

vannak felszerelve, általában három-négy ilyen típusú legény áll küldetésenként a szolgálatunkba. Fegyvermesterből viszont már csak egy van, ő M60-as gépágyút szorongat izzadt hóna alatt, golyóálló páncélja szinte követeli golyófogóként való használatát, mindemellett még néhány napalmgránáttal is fokozhatja a helyzetet. Doktorunk a csapat szeme fénye, néhány morfiuminjekció, és máris mindenki danolva indul a golyózáporba. Utoljára hagytam a csapatvezetőt, kinek megmenekítése elsőrendű feladatunk, ő számos, akcióról akcióra változó speciális felszerelést kap, mint például az épületek magasságának drasztikus csökkentésére szolgáló C4-es tölteteket, vagy rádióadót, melyen légi fedezetet, vagy utánpótlást kérhetünk.
A játék irányítása tökéletesen ugyanaz maradt, mint a Myth 2-ben — sorakoznak a képernyő alján az ebben a játékban szinte teljesen felesleges formáció beállítási lehetőségek, egy-két opció segítségével az emberek szétszóródhatnak, vagy elmenekülhetnek, de nincs lehetőség például bejárandó útvonal kiadására, fedezékbe vonulásra, vagy automatikus viselkedési módok (pl.: passzív, támadó) beállítására. Sokszor problémát okozott a figurák mozgása is. Egymást, vagy tereptárgyakat önmaguktól képtelenek kikerülni, ha egyszer már elkezdett tüzelni valamelyik a gépfegyveréből, alig-alig lehet rávenni egy átkozott gránát eldobására. A másik teljesen felesleges nehezítés éppen ehhez kapcsolódik. Míg a gránátoknál oda dobja pajtásunk a cuccost, ahová klikkelünk, a gránátvető puskáknál csak a táv felét kell kijelölni, szemértékre — tíz esetből egyszer, ha talál. Sebaj, a Green Berets úgyis az a játék, amiben az győz, aki elsőnek, és aki többet lő!

Várjuk a folytatást is!

Mindent összevetve, a Green Berets-szel jó volt játszani, még akkor is, ha egyértelműen túlhaladott színvonalat képvisel, legalábbis grafikai szempontból. A táj, a karakterek kidolgozása sok kívánnivalót hagy maga után, de a Myth 2-ből megismert véres mészárlás itt már néha sokkolóvá válik, ha komolyan vesszük. Ne vegyük, akkor csak megmosolyogtató.
A hangok teljesen rendben vannak, a dzsungel apró zajai, az eső és a mennydörgés a háttérben, a fegyverropogás, a közelben becsapódó ellenséges gránátok pálmafa-szaggató robajai mind elképesztően hangulatosak.



▲ *Folyóparton mostak az asszonyok*



▲ *Az iszapfürdőző turisták*

Aki elkezd vele játszani, semmiképpen ne hagyja abba a nyolcadik pályáig (onnan meg már minek, hiszen tíz pálya van összesen), mert innentől irányításunk alá kerül egy harci helikopter is, nehézgépágyúval és rakétavetővel. A vietkongok pedig csak jönnek, hosszú tömött sorokban...
Ha pedig sikerült az utolsó pályát is megnyernünk, aminek a legvége már egészen eszeveszetté válik, nézzük meg a GB CD-jén fellelhető Myth 3 előzetes moziját, hogy megnyugodjunk: a fiúk nem ültek három évig ölbe tett kézzel.

Balage

www.green-berets.com
Take 2 Interactive
PII 300 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM)

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	9

✓ - Myth rajongóknak kötelező
- kiváló hanghatások
- egy-egy jobb dobás a tömegbe ☺

✗ - idejét múlt grafika
- már normál fokozaton is túl nehéz
- vacakolás a nézetekkel

82

Primal PREY

Dínóm-dánom, lövöldözés, stb.

A Primal Prey fejlesztői semmit nem bíznak a véletlenre. Igaz, ez ilyen formában képzavar, de egy játékkal két, külön-külön is futamgyőzelemre esélyes lovat ülnek meg. Nem világos? Megmagyarázom. Olyan vadászprogramot dobnak piacra, amelyben dinoszauruszokat kell elejtenünk. Egyrészt a vadászprogramok sosem látott népszerűségnek örvendenek a tengerentúlon, másrészt Steven Spielbergnek, és a Jurassic Park III-nak köszönhetően ismét feltámadóban van az őshüllő-őrület.

A programot megjelentető Arush a játékterjesztésnek egy egészen érdekes, és ekkora méretű programoknál szokatlan módját választotta. A Primal Prey fő értékesítési csatornája ugyanis a világháló. Ha az ingyenes demó elnyerte tetszésünket, a további küldetéseket csak egy bizonyos összeg befizetése után tölthetjük le. Mint már említettem, a módszer jelenleg még szokatlan, de könnyen lehet, hogy az Arushban hamarosan a játékterjesztés megreformálóját tisztelhetjük.

A háttértörténet felvázolására 45 szó is elég. A nem túl távoli jövőben megépül az első időgép, amelyet hamarosan az egyszerű emberek is szabadon használhatnak. Feltéve, hogy meg tudják fizetni. Megbízóinknak, a tudományos kutatásokat végző cégeknek, és a trófeagyűjtő magánembereknek a pénz nem számít. Nekik csak egy őshüllőre van szükségük: élőre vagy halottra.

A küldetések előtt lehetőségünk nyílik felszerelésünk és fegyverarzenálunk korszerűsítésére. Ez elkerülhetetlen lépés, hiszen egy-egy méretesebb példány elejtéséhez egy puska már édeskevés. Ha sikerült megvásárolnunk a feladat elvégzéséhez szükséges eszközöket, az időgép segítségével hamarosan az őskorban találjuk magunkat.





Az elénk táruló dzsungelben a gombnyomásra megjelenő három dimenziós térkép segítségével tájékozódhatunk. Ne bámészkodjunk sokat, igyekezzünk a lehető leggyorsabban rátalálni az aktuális célpont tartózkodási helyére. Ha sikerrel jártunk, válasszuk ki a feladathoz megfelelő fegyvert, húzzuk meg a ravaszt (ha kell, többször is), majd igyekezzünk életben maradni. Ha valamilyen okból kifolyólag több példányt is sikerült elejtenünk a célpontnak megadott fajból, válasszuk ki a legnagyobbat, mert az időgépen csak egy állatot vihetünk magukkal.

A játékban fellelhető állatok egyébként roppant életszerűen viselkednek. Amíg nem vesznek észre minket (vagy amíg meg nem támadjuk őket), addig élik a saját életüket: kergetőznek, esznek, isznak, vadásznak. Ha azonban terhessé válik számukra a jelenlétünk, minden megtesznek a likvidálásunk érdekében. Ember legyen a talpán, aki egy ebben mesterkedő velociraptor csapattal el tud bánni.

A Primal Prey grafikai motorja Sunstorm Terrain Engine névre hallgat és az Arush egy korábbi játékában, a Feedn' Chloe-ban debütált. Ugyan az őshüllők a tudomány mai állásának megfelelően a szivárvány összes színében pompáznak, az összbenyomásom azonban mégis inkább negatív felé tendál. Egyrészt utoljára a Turokban láttam ilyen mindent elborító ködöt. A látótávolság nem több mint húsz méter, ami egy vadászjátékban — hogy finoman fejezzem ki magam — nem sok. Ennek a 2001-hez méltatlan megoldásnak köszönhetően a távcső például teljesen feleslegessé válik, viszont egy csomó pénzbe kerül. Másrészt a teremtmények animációja is szegényes, egyszerűen túl kevés mozgásfázisból épül fel.



Mindent összevetve furcsa játék ez a Primal Prey. Az internetes terjesztés az én szememben csökkenti a program presztízsét. Ugyan könnyen lehet, hogy ez a jövő útja, mégis... Egy ezen a csatornán terjedő játékot jelenleg még nem tartok teljesértékűnek.

Ha a játékot ebből a szemszögből nézem, akkor azt kell mondanom, hogy elégedett vagyok az eredménnyel. A grafika a már említett hiányosságoktól eltekintve tulajdonképpen megfelel a kor követelményeinek, és ugyanez elmondható az őshüllők mesterséges intelligenciájáról is.

Ha viszont megpróbálok a Primal Preyről, mint teljesértékű programról beszélni, nem tudom elhallgatni: hiányérzetem van. Sehol egy be-, vagy átvezető videó, kevés a választható játékmód, a játékmenet monoton, és mindent elönt a tejföl, akarom mondani a köd.

Azt hiszem akkor jártok a legjobban, ha (feltéve, hogy van rá lehetőségetek) felkeresitek a cég honlapját. Próbáljátok ki az ingyenesen letölthető demót. Nincs mit vesztenetek. Talán csak én vagyok beoltva a vadászjátékok ellen.

Bazska



www.arushentertainment.com
Arush / Arush
PII 350 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	6

✓ - helyenként igen látványos
- bemelegít a JP3-ra

X - lerágott csont
- „ködösít"
- nekem kissé unalmas

72

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

Goofy's Fun House (PS)
Final Fantasy 6 (PS)
Dracula 2 (PS)
Dark Angel (PS2)
MDK 2 (PS2)
Le Mans 24 Hours (PS2)
Time Crisis 2 (PS2)
Onimusha (PS2)
Summoner (PS2)
Twisted Metal Black (PS2)
Soldier of Fortune (DC)
Alone in the Dark 4 (DC)
Heavy Metal Geomatrix (DC)
Conker's Bad Fur Day 64 (N64)

Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása, ill. 1 éves előfizetéskor a kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása

BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

EXP TV SK

62931306 105 71

<45> <62931306> <105> <71>

62931306 105 71

Sega Bass FISHING

PC-s horgász a pácban

Reakciók arra a hírre, miszerint ezt az oldalt egy, az Activision Value gondozásában megjelent horgászprogramról szóló leírással kell megtöltenem.

Emocionális: Egy horgászprogram. Remek. Hiszen ez egy újabb pompás lehetőség arra, hogy kritikámmal alakíthassam a fiatalság játékkultúráját, és ismét érezzem: egy program magyarországi sikere részben az én véleményemtől függ. Micsoda magasztos feladat, micsoda dicsőség!

Öntelt: Egy horgászprogram. Na ugye, hogy ugye? Az 576 Jolly Jokere ismét új fába vágja a fejszéjét. Mindenről ír, amit csak a kezébe nyomnak. Nyitott mindenre. Pár hónapja még csak sportprogramok, meg taktikai FPS, most meg? Mechwarrior, Train Simulator... Na veregessem már meg a vállam!

Múltba révedő: Egy horgászprogram. Micsoda bölcs döntés a szerkesztőség részéről! Hiszen olyasvalakire bízták a programot, akinek személyes tapasztalata is van az adott területen. Az én nevelőapukám rendelkezik ugyanis a világ legrosszabb kg/h (a kifogott halak tömege osztva a bot mögött eltöltött idővel) hányadosával. Őróla azt kell tudni, hogy ha esetleg nappal horgászott, az úszó helyett a csajok fenekét stírölte, ha pedig éjjel, akkor meg annyira belemerült a beszélgetésbe vagy az alvásba, hogy minden kapásról (hoppá egy kis szakzsargon) lemaradt. Személyes tapasztalat úgy lesz ebből, hogy gyakran én is elkísértem.

Tesztész: Egy horgászprogram. PC-re? Érdekes ötlet. Ha visszaadja ennek a tevékenységnek varázsát, akkor akár valami jó is kisülhet belőle. Hogy miben is rejlik ez a varázs? Nézzük csak... A társaságban. A kifogott halak méretével kapcsolatos beszólásokban, a tábortűz körüli beszélgetésekben. A „tudományos" felkészülésben. A csaknem verekedéssé fajuló vitákban a megfelelő csaliról (piros SKÁLA-pufi forever). A nyugalomban, ami a vízparton tölti el az embert. A jó levegőben. A frissen fogott zsákmányból főzött halászlé ínycsiklandó illatában. Abban az aprólékos munkában, amellyel az ember evés közben elkerüli azt, hogy úgy járjon, mint anno Bodrogi Gyula a „Szálka hal nélkül" című magyar tévéfilmsorozatban. Na várjunk csak, ezeket nem is lehet PC-re átültetni!

Humanitárius: Akkor mi szükség van egy horgászprogramra? Annyira kifogytak a fejlesztők az ötletekből, hogy most már a szabadidős tevékenységet ültetjük át PC-re? Úgy tűnik... Már látom magam előtt a 'Get drunk' című kocsmaszimulátort, ahol az F2 lenyomásával tudunk még egy kört rendelni és a buli után first-person nézetben kell hazatámolyognunk, miközben a világ forog és egyes objektumokból időnként többet látunk. Az utolsó pálya: a detoxikáló. A főellenség: a májátültetést végző főorvos. A fiúknak szóló 'Fill the hole' című programot, amely az ágyban történteket modellezné le, inkább nem részletezném.

Szerintem a PC-s játékok azért fantasztikusak, mert segítségükkel valószínűtlen szituációkba csöppenhetünk: autóversenyezhetünk, űrhajót vezethetünk, megmenthetjük a világot, i tak dájse. De hogy PC-n horgászni? Amikor Magyarországon úgy 20 kilométeres körzetben mindenütt van egy folyó? Na ne!

Ja, a játék. Hát az nem túl nagy durranás. Három játékmódban tehetjük próbára tudásunkat. A 'Practice' és az 'Arcade' lehetőséget gondolom senkinek nem kell bemutatnom. Ha az 'Original game'-et választjuk, egy többfordulós horgászversenyen vehetünk részt, ahol az egyes pályákon különböző napszakokban kell a lehető legtöbb halat kifognunk jobb helyezés és extra csalik reményében.

Miután a kis tóban himbálódzó csónakban találjuk magunkat, el kell döntenünk: milyen csalit használjunk. Ha megvan a tuti, akkor még azt kell meghatároznunk, hova dobjuk a kukacot és hajrá! Innentől a program teljesen irreális, ugyanis a kamera a horgot „veszi". Hozzuk izgalomba a csalit és várjunk. Ha egy hal ráharapott a csemegére, vágjunk be (hoppá egy kis szakzsargon), majd próbáljuk kihúzni a zsákmányt. Ne aggódjunk, a damil nem tud beakadni és nekem még elszakítanom sem sikerült. Néha a gép tanácsokat ad, hogy merre húzzuk a botot. Ha szót fogadunk, kis idő múlva megtekinthetjük, milyen jó ronda pixelhalat fogtunk. Ollé!

A grafika silány, a hangok átlagosak, csupán a játszhatóság elfogadható. Szavatosság? Nem is tudom. Szerintem, ha valakit nem hoz automatikusan lázba, ha a kukacára gondol, az elég hamar el fogja felejteni a SBF-et. Aki meg „függő", az tíz perc után amúgy is felpattan a székből és kiüvölt a konyhába, hogy 'Fiacskám, a hétvégén megyünk pecázni, pakold be a Senior melegítőm és vagy 47 üveg sört!' és aztán kikapcsolja a gépet.

Ugorjunk.

Bazska



www.empireinteractive.com

Empire Interactive / Sega
PIII 600 (PII 300), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	5

✓ - fogtam egy 30 kg-os halat

✗ - semmi hangulat - meg csúnya is

64

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot ill. 150Ft,-Ft-ot, ill. 796,Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.

Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

*A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.

Megrendelt újság(ok) ára + postaköltség összege

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Feladóvevény

ÖSSZEG

Belföldi postautalvány szelvénye

EXP TV SK

62931306 105 71

BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

ÖSSZEG

EXP TV SK

Címzett

COMGAME "576" Kft
1389 Bp., Pf.: 132

Az utalványozott összeg átvételét elismerem:

COMGAME "576" Kft
1389 Bp., Pf.: 132

62931306 105 71

<45>

<62931306> <105> <71>

1. NEM KERESTE
2. NEM FOGADTA EL
3. CÍM ELÉGTELEN
4. CÍMZETT ISMERETLEN
5. CÍMZETT ISMERETLEN HELYRE KÖLTÖZÖTT
6. MEGHALT

Közlemény

Feladó

EXP TV SK EXPRESSZ

EXP TV SK TÉRTIVEVÉNYES

EXP TV SK TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

EXP TV SK EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES

EXP TV SK EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása pl.: 96/4, 99/2 stb.

Az 576 KByte

1990-1999-es

számai

100,- Ft/db

(+ postaköltség*)

2000-es

számai

150,- Ft/db

(+ postaköltség*)

2001-es

számai eredeti áron

796,- Ft/db

(+postaköltség)

megvásárolhatók boltjainkban vagy a megrendelhetők csomagküldő szolgálatunktól (1389 Budapest, Pf.: 132)

** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.*

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	64.-	21	580.-	41	620
2	89.-	22	580.-	42	620
3	229.-	23	580.-	43	620
4	229.-	24	580.-	44	620
5	229.-	25	580.-	45	620
6	229.-	26	580.-	46	620
7	229.-	27	580.-	47	620
8	540.-	28	580.-	48	620
9	540.-	29	580.-	49	620
10	540.-	30	580.-	50	620
11	540.-	31	580.-	51	620
12	540.-	32	580.-	52	620
13	540.-	33	580.-	53	620
14	540.-	34	580.-	54	620
15	540.-	35	580.-	55	620
16	540.-	36	580.-	56	620
17	540.-	37	580.-	57	620
18	540.-	38	580.-	58	620
19	540.-	39	580.-	59	620
20	540.-	40	580.-	60	620

Akciónk a készletek erejéig tart!

from DUSK Till Dawn

Egyetlen kiút: keresztül

Sem Seth Gecko, sem labilis idegzetű öccse nem tartozik a törvénytisztelő állampolgárok sorai közé. Így adódhatott, hogy az őket üldöző rendőrhadsereg, s két túsz — egy pap s csemetéi — közvetlen kíséretében kénytelenek illegális határátlépést produkálni, elkerülendő az igazságszolgáltatással való konfrontációt. Ami, a két csirkefogó hosszas bűnlajstromát nézve, a legjobb esetben is az azonnali kivégzéssel jelentene egyet. Ez lenne a hazánkban is bemutatott Alkonyattól Pirkadatig című filmeposz cselekményszálának sarkalatos pontja, mely során hőseink túszostúl, shotgunostúl érkeznek meg abba a dél-amerikai városba, ahol rövid időn belül bekövetkezik a fordulat. A fordulat, mely révén egyszerre nyer értelmet a film célzatos címe, ugyanakkor a moziban ülő nézősereg szájából kihull a pattogatott kukorica. (Megjegyzés: utóbbit serpenyőben és/vagy kifejezetten erre a célra készült pattogatógépekkel állítják elő, kukoricaszemek pirításának útján.) A Seth Gecko öccsét megformáló Quentin Tarantino szerepeltetésének láttán ugyan aligha lehetett kétséges, hogy érik majd az embert meglepetések — ám a film feléig a klasszikus akció/túszdrámákhoz hasonlatos vonalvezetés egy pillanat alatt fordulván át minőségi debil-horrorba egyértelműsíti, hogy a múlt évezred egyik legeredetibb darabjához van szerencsénk. Bizonyára rengetegen vannak, akik látták a filmet — ám akik nem, nekik összefoglalásképpen csupán annyit: az áhított állam határvárosának teljes lakosságát vérszomjas vámpírok teszik ki, így ezek tömegeinek leírtása, s az előlük való kétségbeesett menekülés szolgál a film közepétől számított fordulat további tárgyául. A George Clooney által megformált Seth — akinek itt bemutatott alakítása láttán aligha kell a Vészhelyzet Dr. Ross-át Mr. Clooney legnagyobb szerepének titulálnunk — s a Harvey Keitel által életre hivott pap révén az egész őrülethez minőségi színészi teljesítmény dukál — az összhatáson pedig maximum a minden slusszpoént nélkülöző végjáték ront valamicskét. Bár az is igaz: sokat ehhez nem is lehet, sőt alighanem nem is kell hozzátenni. Így, aki fogékony a horrorra, a Tarantinói film-eszmére, avagy mindkettőre, ÉS még nem látta az Alkonyattól Pirkadatigot, a lehető leghamarabb pótolja ezt a lemaradást. A többiek pedig jöjjenek velem, mert néhány kattant francia hasonló címen készített a filmből számítógépes játékot.



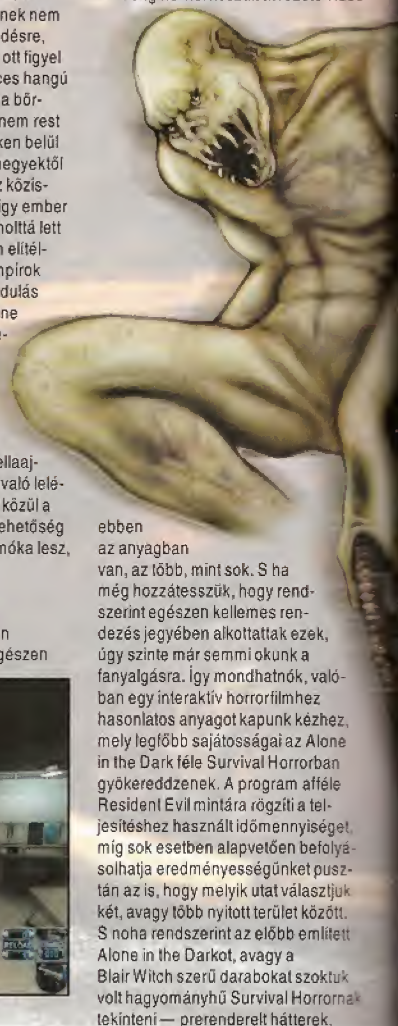
▲ *Ugyan, VargaB. — ezekre semmi szükség. Holnapra kész, holnapra kész!*

Sztori

Seth öccse ugyan már a film során is jobb (?) létre szenderül, ám spirituális örökség címén nem rest bátyjára hagyományozni az általa elkövetett bűnök legtetemesebb részét, téve szerencsétlent a rendőrség által vadászott személyek listájának legtetejére. Sethet el is kapják, majd rövid időn belül megszületik az ítélet: életfogytiglani börtönbüntetés a Hajón. Érdekes egy hely ez, mely nevéhez hűen egy hatalmas tengerjáró — specifikusan fegyencek fogvatartására szakosítva, a legszigorúbb biztonsági intézkedések, s védőőrizet mellett. Ide csak azok az emberek kerülnek, akik egy pillanat alatt olyan respektet teremtenek maguknak egy tradicionál cellában, hogy reggelre valószínűleg csak ők slattyognak ki az udvarra. Szóval, a legtáposabb ólomarcok büntetőintézménye ez. Sethnek nem sok ideje marad a beilleszkedésre, lévén az új fegyencek között ott figyel egy — igen rosszarcú és érces hangú — vámpír is, aki átharapván a börtönigazgató nyákos tokáját, nem rest megalapozni a Hajón perceken belül kitörő, vérpatakoktól s hullahegyektől terhes őrületet. Mert, mint az közismert: vámpír embert harap, így ember vámpírrá lészen. A Hajó élőholttá lett legénysége, s a fegyvertelen elítéltekben újabb prédát látó vámpírok okán igen kellemes kis felfordulás kerekedik, melyből vétek lenne kimaradni. Seth abban a szerencsés helyzetben van, hogy a kaotikus állapotok közepette a keze ügyébe akad egy sokkoló. Ezzel már ki lehet slisszolni a még nyitott állapotnak örvendő cellaajtón, majd felkutatni az innen való lelécelés lehetséges módozatai közül a létező legpraktikusabbat, s lehetőség szerint: a legrövidebbet. Jó móka lesz, ennyit megígérhetek.

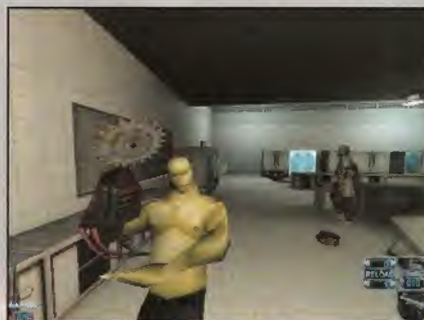
1st – től – 3rd

Alaphelyzet szerint 3rd Person nézetből irányítjuk Sethet, egészen addig a pontig, míg nem nyomunk egy F1-et: ekkor belső nézetre vált a program. Üdvözlendő módon a bal és jobb kurzorgombok már default beállítások mellett is oldalaznak, így az irányítást nem kell átkonfigurálnunk — hacsak nem konkrét célunk ez. A From Dusk 'Till Dawn nagyfokú hasonlatosságot mutat Max Payne-nel, már ami a gyakorlati eszmeiséget illeti: megyek, lövök, megyek, lövök, halok, töltök, megyek, lövök. Főbb különbség, hogy itt vámpírokra vadászunk — helyesebben, ők vadásznak ránk, s mi elvesszük a kedvüket —, ugyanakkor a darab hasonló módon kiemelt figyelmet szentel a történetiségnek is. Ami engine-nel készült átvezető videó ebben az anyagban van, az több, mint sok. S ha még hozzátesszük, hogy rendszerint egészen kellemes rendezés jegyében alkottattak ezek, úgy szinte már semmi okunk a fanyalgásra. Így mondhatnók, valóban egy interaktív horrorfilmhez hasonlatos anyagot kapunk kézhez, mely legfőbb sajátosságai az Alone in the Dark féle Survival Horrorban gyökereddzenek. A program afféle Resident Evil mintára rögzíti a teljesítéshez használt időmennyiséget, míg sok esetben alapvetően befolyásolhatja eredményességünket pusztán az is, hogy melyik utat választjuk két, avagy több nyitott terület között. S noha rendszerint az előbb említett Alone in the Darkot, avagy a Blair Witch szerű darabokat szoktuk volt hagyományhű Survival Horrornak tekinteni — prerenderelt hátterek,





▲ *Hmmmmmmm — pont az én méretem...*



▲ *Illés és az ő játéxere — haltam is bele*



a kamerához viszonyított relatív karaktermozgatás — itt mégis egyértelműen megvan a filing, jóllehet teljes három dimenzióban éljük azt át. Ennek oka az ügyes mesterséges intelligencia, valamint a módfelett atmoszférikus tájépítkezés is. Rengeteg féle dög van a játékban, kezdve a filmben is látott rémségektől át egészen a láthatatlan „mósíngándímonlord"-ig, melyekből ugyan csak egyet kell leszednünk, ám az is elég vicces lesz — én szóltam. Onnantól fogva komoly a dolog, hogy a Rosszak gyakorlatilag a semmiből is képesek ránk rontani, téve szert a meglepetésszerű támadásból származtatható javadalmakra. A legútszélibb vámpír is képes belecsimpaszkodni a mennyezeten át-átfutó csövekbe, s fentről araszolva ugrani a nyakunkba, míg más rondaságok a gépek által kibocsátott gőz jótékony takarásából öklendeznek ránk mérges gázokat — egyszóval hatványozottan jelen van a stuffban az a fajta mesteri világmodell, mely hatására a játékos a tengelye körül forogva kénytelen megtenni öt lépést ajtó és ajtó között, máskülönben teljesen védtelennek érzi magát a leselkedőkkel szemben. Ez a From Dusk 'Till Dawn egyik legfontosabb erénye: sosem tudod honnan, mikor, s mi jön. Az Aliens vs Predatorban találkozhattunk először ezzel a modellel, mely gyakorlatilag kifogástalan formában tolmácsolja felénk az üldözési mániába hajló para-atmoszférát, ami ebben a stuffban is meglehetősen nívósra, mondhatnók: minőségire formáztatott.

Tugeda' in the Dark

Nézzenek oda! Meg kellett érnünk, hogy egy efféle anyagban nem a Max Payne/Rambo féle szóló tökösgyerek-figurával való azonosulási készségünket vagyunk kénytelenek kamatoztatni, hanem akadnak majd szövetségeseink is a még meg nem rontott lelkek sorai között, akikkel vállvetve irthatjuk halomra a dögöket. Adódik majd úgy, hogy szinte már összehangolt csapatmunkára lesz szükségünk bizonyos feladatok végrehajtására, ám szerencsés módon nem kell túlbonyolított ügyekre számítani: kitűnő példa, mikor a pap által megszentelt vizet kell átirányítani egyik szektorból a másikba. A két-három szakember vígan szorgoskodik a műveleten az erre használatos szerkezet, s csapok segítségével, míg mi a többiekkel a beözönleni óhajtó rémségek egyre erősödő rohamát próbáljuk visszaverni, elejét véve a szakemberekben csörgedező vér önkényes átcsoportosításának. Aliens filing, mikor „Vasquez-hegeszti-az-ajtót" szkeccs.


▲ Bocs, baba — de ma nem

Stukker Kultúra

Van itt sokféle darab, összesen kilenc. Nem elemezzük őket név, avagy típus szerint, mert csak, ám érdemes szót ejteni a rendkívül intelligens infraról, mely szerencsés módon extraként társul csaknem minden típus mellé — ennek segítségével kényelmesen deklarálható a lőni kívánt testtájék, ugyanakkor szövetségeseink is efféle típusokat használnak, így elkerülhető a rájuk történő, véletlenszerű lövöldözés is. Bizonyos dögöket egészen eredményesen lehet irtani, ha feltérképezzük leggyengébb pontjukat, avagy a legmegfelelőbb eszközzel rontunk rájuk: így a szárnyas, démonszerű lényeket tessék megpirítani egy adag metánfröccsel, mert azt nem állhatják a szemetek — hiába is képesek benyelni öt-hat sörétet mellre. Van egy jégcsákányos arc, akit aztán tényleg adamantitból gyúrtak: őt borítsuk fel egy gránáttal, majd adjunk le célzott lövéseket a még fekvő testre — csak ekkor veszi komolyan, hogy rövidesen megkíméljük őt az ezen síkon történő létezés kényelmetlenségeitől. Ja, vannak Health Vialok is: ezeket a „h"-val tudjuk elfogyasztani. Tipp: ha nem történik semmi, akkor nincs nálunk több.


▲ „... és alkoholt fogyasztott-e az elmúlt 24 órában?"

Maradék

A játékban ábrázolt fightmodell érdekes módon pontosan azt nyújtja, amit a Max Payne-ből hiányoltam: a dögök karjai, lábai, még a fejük is le, avagy szétlőhető — más kérdés, hogy míg végérvényesen ki nem oltjuk a rémségek életét, addig ezek hajlamosak regenerálódni. A zenei felhozatal, hűen a filmben prezentált nyomvonalhoz a jellegzetes Texasi Csilipaprika Metál jegyeit hordozza magán, mely stíl sikerültebb darabjaira minden további nélkül befér némi „félkarfelemel-hedbengelés", míg vámpírokat ölni rá — határozottan jó hecc. A From Dusk 'Till Dawn egyedüli, s már most hangsúlyozom: relatív gyengesége a korszerűtlen, ám ezzel együtt is roppant gazdag, s legfőképp: atmoszférikus grafikus kivitelezés. A programtól ne várjunk a Max Payne-re ütő nívót képi megvalósítás tekintetében — az egész nagyon emlékeztet a Freedom — First Resistance című anyag grafikájára, olyannyira hogy nem tartom kizártnak, ugyanazon motor duruzsol mindkét darab alatt, jóllehet ezen feltételezésem hivatalos megerősítést a cikk keltezésének időpontjában: nem élvez. Szóval, abszolút rendben van ez a játék — kellően hosszú, kellően paráztató, és kellően pergő ahhoz, hogy az alapjait jelentő zseniális atmoszféra ismeretében e-hónap, s feltehetően a közeljövő egyik legkedvesebb darabjaként tekinthessünk rá.


▲ — Mondom: KEZEKET FEL, Jógi!

by GyZ

dusktilldawn.cryogame.com
Cryo / Gamesquad
PIII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	8

✓ - fergeteges hangulat
- ügyes AI

✗ - korszerűtlen grafika

88

Grouch



Pléd of Darkness

A célos izomzat, lehetőség szerint minél szélesebb áll, legalább egy darab szúró, avagy vágófegyver — s persze egy tüneményes barátnő a fantasy „konfeksön-eksönhős" legfontosabb kellékei. Kitartó munkájának s roppant hőstetteinek hála, Grouch az évek során sikerrel tesz szert az első három nélkülözhetetlen kellékre, míg vele való megismerkedésünk pillanatában — értsd: az intro során — beérni látszik Miss Fixanyu, mindközül a Leghosszabb Project is, kinek szerelmét elnyervén emberünk már valóban hamisítatlan eksönhíró lehetne. Nem Grouch az egyetlen azonban, kinek érdeklődését sikerrel keltik fel az itt prezentált nőanyag hallatlan konszolidáltsága s csupán-alig-fedett domborulatai — az énekes madarakon kívül egy a közelben portyázó, redves ork csürhe is tanúja a leány és jövendő lovagja egymásra találásának. S noha kevés szomorúbb dolog létezhet ezen síkon, mint egy teljes percnyi mélyzoomot követően luftot csókolni eperajak helyett, Grouchnak ezt a szinte már valószínűtlen kudarcélményt kell átélnie, hogy aztán ráébredhessen: az orkoknak volt arca elrabolni a nyuszkát, sőt mindezt a jelen körülmények tükrében értelmezhető, létező legkellemetlenebb pillanatban ejteni meg. Felvetődik két kérdés: kit fogunk irányítani a Grouch-csal töltött idő során, s különben is és egyáltalán: mi lesz a feladatunk? Irányítani Grouchot fogjuk, feladatunk pedig Grouch kedvesének kiszabadítása.

3rd Person Slasher

Úgy tűnik, a Dinamic Multimedia igen nagy fantáziát lát az első próbás, de legalábbis még jelentősebb tapasztalatokat nélkülöző csapatok 3rd Person műveinek kiadásában, hiszen ők publikálják e havi másik bemutatkozónk, M külső nézetes kalandjait is. Különbség, hogy Grouch jóval komolyabban veszi magát s környezetét, valamint ő az a fajta akcióhős, aki nem igazán tudja eldönteni, vajon a Blade of Darknessről lemaradt/letiltott 10-12 éves ifjaknak szerezzen-é meglepetésszerű örömöket, avagy a Tukaram s Sargon kalandjain edződött veteránnak demonstráljon olyan megoldásokat, melyek még ezen egyedek rengeteg ketchupot látott szemeit is elkerekítik. A tárgykört érintő bővebb felvilágosítás a Fight szekcióban található, először nézzük az alapokat. Ritkaságszámba megy, mikor egy játék által ábrázolt karakterek közül a főhős kivitelezése formáztatik a legszerencsétlenebbre, ám érdekes módon itt pontosan ez a szint: a darabban egész kultúrált orkok, goblinok, sőt bonyolultabb struktúrájú, jókora rémségek is szaladgálnak, míg Grouch középkategóriás, műanyag akciófigurának tűnik, elkeserítő végtagillesztéssel, polírozott plasztiktesttel. Vigasztaló a tudat, hogy mind az ő, mind a játékvilág karaktereinek animációs kultúrája rendben van. A térképek teljesítése három csavar okán válik kihívásszerűvé: a Grouch egyrészt nem átall életeket számolni, így ha elapad kezdetben öt folytatási lehetőséget biztosító életbankunk, úgy bizony gémóver. Második: elhalálozás esetén az utoljára érintett chekpointhoz teleportálódunk, míg ha az aktuális térképen hozzá sem szagoltunk még ilyesmihez, megy minden a pálya legelejéről. Csavar drei: a Grouch előtt ismeretlen a játék közbeni save fogalma. A rutinos játékos természetesen csípőből él a gyanúperrel, hogy az alkotók a nem kifejezetten bőséges térképkínálatból eredeztethető hiányosságokat óhajtják palástolni ezekkel a megoldásokkal, ám a játék alapvető jellegének érdekes módon kitűnő alapot szolgáltat ez az elgondolás, hiába is idézi mindez az old school szellemiség joystick-törögető sajátosságait. Mert miről is van szó? Kalandozásaink során jóval több veszélyt jelent héroszunk számára a puszta környezet, semmint a legyilkolásra váró elemek sokasága. A Grouch térképeinek mindegyike hemzseg a többnyire határozottan elegáns — jobb szó nincs rá, de úgyse kell — szivatásoktól, példák: körfűrészek közötti kötélmászka, pengeéles, hézagos üveglapokon történő átbukfencezés, szerpentinrő ledübörgő, tonnás kősziklák elől való elvetődés, blablabla. S noha a 3rd Person stílus alapvető jegyei ezek, a Grouch térképeit gyakorlatilag különálló, irányított „akadályverseny" pályáknak tekinthetjük, melye során nem feltétlenül ezek mérete, sokkal inkább önnön ügyességünk s józanságunk kerül előtérbe. A szó hagyományos értelmében vett történeti vonalvezetésre, dialógusokra s hosszas kapcsolókeresgélésre így ne számítsunk — ehelyett jellemző a térképek felderítése, ha úgy tetszik: kitapasztalása, mely révén akár nem csoportos überkedésre is telhet, a „na figyula, Gézám, így kell ezt a tér-



▲ Hát, jó: „BRUMMMMMM BRUMMMMMM!"



▲ Ez a lovag nem velem van — nem is ismerem



▲ Óh — mondták már Önnek azt, hogy: szuggesztíííív?



▲ — Kívánok! Önök a balalajkások?



▲ Grouch nyomja magát — buzogányra.



képet egy életből végiggyalázni" féle spirituális attitűd jegyében.



▲ A Háttérben Égő Szalmabálák nevű screenshot.

A Fight

A Grouch harcrendszere sejthetően meg sem közelíti a Blade of Darkness komplexitását, ám ezzel együtt is élvezetes fightok lebonyolítására szavatolt — emberünk alaphelyeztből csupán két figura kivitelezésére kvalifikált, ezek elővezetéséhez az iránygombokat kombináljuk a támadásgombbal. Van a jobb Lengőparasztos, sima támadás gomb, oszt' „nyissz bálá, tórókbá!, „ illetve a „nyesdbefejbúbra!", mely használata támadás+W — vel történik, s mely a támadott zóna függvényében, másmás hatást szokott volt mintegy: kiváltani. Létezik két combo, egy előre, egy pedig hátra — eredményes használatukat tessék módszeres kitapasztalás tárgyává tenni. Az opponenseink által elejtett vágó és/vagy szúrófegyvereket lehetőségünk van magunkhoz venni, az erre használatos gomb: E, míg a nálunk lévő dorgáló eszközök között válogatni a Q billenytűvel tudunk — már, ha megnyomjuk azt. Külön figyelemreméltó a fegyvercsere grafikus kivitelezése — egyedüli fájdalom, hogy nem 1962-t írunk.

A Grouch előtt áldásos módon nem ismeretlen a kritikus találat fogalma, így egy jól irányzott combo, nyissz hatására megszabadíthatjuk ellenfeleinket fejüktől, karjaiktól, lábaiktól — mi maradt még? S ami az egészet igen épületessé teszi, hogy opponenseink minden bizonnyal a helyi Vitalitás Közösség oszlopos tagjai: „- Dicső lovag, már se karod, se lábad...." Az emberke azért megmaradt csonkjaival evezve a hóban igyekszik megközelíteni minket, némi lábujjba harapás célzatából kifolyólag. Hát igen komoly szituáció, mely láttán azonban a szülők aligha adják áldásukat csemetéik Grouch-csal való foglalatoskodására.

Megjegyzendő, hogy nem feltétlenül szükséges, sőt bizonyos esetekben kifejezetten oktondi dolog mindenkinek, aki él s mozog nekirontanunk. A karakterek rendszerint egy bizonyos körzet felügyeletén, s az arra tévedők mielőbbi likvidálásán fáradoznak, így ha elslisszanunk a területükről, úgy már nem sok vizet zavarnak. Vannak persze Mexállott Üldözők is, akik egészen komoly produkciókra is képesek: van az a rész, mikor két lovag esik nekünk két körfűrészekkel szerelt mobilnyárs között. No persze kinek van ideje s energiája az efféle akadályok között bonyolódó fightok elegáns lebonyolítására?

Hát, gyerekek: egy szegény tesztemek nincs. Így a júzer fogja magát, szépen átslisszol a nyársak között, begyűjti az innen nyíló nagyteremben fellelhető extrákat, majd érdeklődéssel hallgatja a bőszen felé araszoló lovag-maradékok vérszomjas csatakiáltásait, akik szintén nem átallották felvállalni a nyársak között történő áthaladás révén fellépő kockázatokat. A Grouch tehát nincs híján az abszurdba hajló humornak sem, ami ugye: kúl.



▲ Grouch nyomja magát — baltára.



▲ Ide be ne menjetek — én szóltam

Maradhat

Megjelenítés terén, noha alapvetően minden a helyén van, a Grouch azért nem mutat túl a még múlt évezredünk végén keltezett darabok által képviselt grafikus színvonalon. Emlékszik mindenki a Drakan — Order of the Flame-re, például? Okos vagy, Móricka. Az a játék, teszem fel, klasszisokkal szebb volt, hiába is két-három éves már. A játék felépítése, motivációja is meglehetősen egyszerű, ám éppen az ebben rejlő lehetőségek ügyes kihasználásának köszönhetően mutatkozik sansz arra, hogy Grouch produkciója sokak tetszését elnyeri majd. Türelem, s legfőképpen: a játék szabályainak elfogadása kell ahhoz, hogy a minden kétséget kizáróan létező Grouch-életérzést megtapasztalhassuk. Így valószínűleg sokan azzal nyitnak majd, hogy levadásszák az örökéletet, Isten ne adj: örökenergia csíteket — gratula, gratula! — ám pontosan ez az, amivel meg lehet ölni ezt a darabot. Ha azonban nem teszünk így, garantáltan olyasvalamiben lesz részünk, mely minden körülmények között kedvünkre való — játékélményben. A játékélmény pedig jó, jó.



▲ Kitalálom: csak a Puffin ad neked erőt s mindent lebíró akaratot

by GyZ

www.dinamic.com

Dinamic Multimedia / Revisotronic
PII 300 (P200), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ - sajátos játékmenet

✗ - korszerűtlen grafika

82

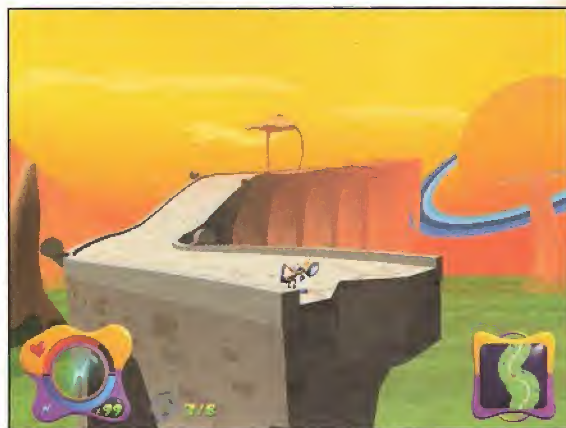
M ALIEN PARANOIA

M, az MberM

Az őskori videojátékok tetemes része érdekes módon mindmáig képes felvonultatni azt a fajta játékélményt, mely hatására a külvilág gyakorlatilag megszűnik létezni a használó számára — többnyire görnyedt, esetenként a jóízlés határait bőszen ostromló testtartás, illetve meredő szemgolyók jellemzik az efféle autentikus darabok nyüstölésekor fellépő módosult tudatállapotot. Ha valamely alapvetésre, úgy az „alulróllövős" kategóriába sorolható Space Invadersre is vonatkoztathatóak magvas megállapításaink — bizony vannak még őrlények, akik olyan szintű fogékonyságról tesznek tanúbizonyságot a Space Invaders életérzés iránt, hogy játék közben képtelennek mutatkoznak közvetlen környezetük változásainak érzékelésére. Itt van ez az M nevű őőő... űrarc például, aki intergalaktikus utazásainak unalmasabb szekcióit hajlamos némi Space Invaders-ezéssel elkergetni: csak nyom és lő, nyom és lő ... s igaz ugyan, hogy az intro során prezentált performansza egyértelműen high-score gyanús, ám high-score gyanús előadáshoz — mint azt minden valamirevaló szaktekintély, valamint Martin is tökéletesen vágja — igen nagyfokú koncentráció, sőt az Égiek áldása is szükségeltetik. Szóval ott tartottunk, hogy M nyom és lő, nyom és lő — aztán űrhajója érdekes hangeffekteket hallatva jelzi, hogy hamarosan várható műszaki meghibásodás esete fog fennforogni. S lőn: csupán pár pillanat, s a kis űrverda megkezdi kődarabhoz hasonlatos zuhanását a közelben kallódó bolygó felszínére. A játék hatása alatt álló M nem sokat érzékel a vészhelyzetből, legalábbis kezdetben — aztán a becsapódás előtti utolsó pillanatban nagy nehezen levágja a szituációt, ám ekkor már csak annyira telik, hogy megállapítsa: az űrhajó romokban hever, s ő magának egyetlen esélye a hazajutásra, ha mielőbb az idegen bolygó felszínén szétszóródott alkatrészek begyűjtésére koncentrálja Space Invadersen edzett agysejtjei legjelentősebb részét. Hogy mi történik a maradékkal? A maradék agysejtek a monitor előtt ülő, döbbent elemre szegeztetik M érdektelennek semmiképpen sem mondható tekintetét, majd hangos kiáltásra sarkallják daliás hősünket:

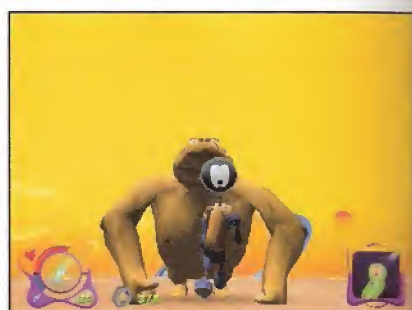


▲ M és én — vajon melyik melyik?



▲ — Hú vazz', mekkora pók volt...

Segíííííííts!



M kalandjait 3rd Person kivitelben tolmácsolják felénk a bolygófelszín életre keltéséért is felelős alkotó hölgyek s urak, míg a prezentáció alapvető jegyeit vizslatván megerősödhet bennünk a felismerés: a spanyol fejlesztők kedvencei között valószínűsíthetően dobogós helyezésnek örvendenek az Earthworm Jimhez hasonlatos rajzfilmhősök. S noha az eredetileg 2D-re „optimalizált" überféreg csupán egy meglehetősen középszerű, ráadásul sápasztó kamerakezeléssel rendelkező darabot volt képes felmutatni 3D-ssé — köszönöm, köszönöm — válása során, azért a rajzfilmszerű 3rd Person megvalósítás továbbra is izgalmas lehetőségeket ígér s kínál a fejlesztőknek. Nem tréfa ez, lévén az M — Alien Paranoia módfelett egyszerű, mondhatnók: durva táj s karakter modellezése mesterien válogatott textúracsomagokkal s színvilággal spékeltetett meg, keltvén a szemlélőben a rajzfilmszerű összhatás örömteli képzetét. Spoiler Szekció: grafikus szempontok szintjén. Nézzük azonban mindenekelőtt M-et, illetve azt, mire is lehet képes valaki ezzel a testalkattal s arcszerkezettel.

M? M.

Vannak, akik nem szeretik, ha egy kritika során a főhős irányításával kapcsolatos alibizés emészti fel a drága sorok bizonyos hányadát, így az M térben való navigálásához szükséges kezelőbillentyűk részletes ismertetésétől ezennel eltekintünk. A főhősünk számára hozzáférhető dorgáló eszközök azonban már kellően sokszínű képet mutatnak némi áttekintéshez. A játék során feladatunk térképről-térképre haladva összegyűjteni az egyes helyszíneken fellelhető alkatrészeket, melyeket az egyszerűség kedvéért csinos kis anyacsavarok — mint olyanok — szignóznak. Figyelem!! A foglalatosság esszenciáját a térképek hatalmas mivolta, illetve folyamatosan bonyolódó arculata hivatott biztosítani, nem is szólva a rajtuk rezidens Gonoszokról, akik minden tőlük telhetőt készek elkövetni M terminálásának érdekében. No para: itt figyel mindenekelőtt M beépített lézer-implantja, mely segítségével két mód jegyében is lehetősége nyílik az irányított konfliktusrendezésre. A jobb egérgomb segítségével bekapcsolható a célzólézer, majd a bal egérgomb nyomogatásával lőhetünk. Van jobb se: ha ugyanis nyomva tartjuk a bal gombot, s legalább tíz ellőhető nyalábunk maradt még, úgy M képes túlhúzatni a berendezést, elővezetendő a jóval hatékonyabb lézeralapú támadási formulát. Felvetődik a kérdés: honnan juthatunk munícióhoz, avagy életerő utánpótláshoz? Nos, minden lekillelt elem hátrahagy valami inyencséget egykori léte örömteli mementójaképp — hogy mi is, az üdvözlendő módon egy RND függvény függvénye. Így létezik health, illetve ammo extra, melyek felvétele a már jól bevált áthaladós elgondolás alapján történik. Utunk során számos fajta tojásra, gyümölcsre figyelhe-



▲ — Jó a hajad. Saját?



tünk fel: előbbiek rendszerint szükség szerinti időben kikelthető famulusokat rejtenek, akik igen komoly szinten jeleskednek az M-re veszélyt jelentő lények leradírozásában, míg utóbbiak az ötletszerűség jegyében fogant logikai feladványok során jutnak jelentőséghez.

▲ – *Látlak, látlak!*

Példa: lesz majd egy tó, rajta egy szigettel, mely szigeten lesz majd egy csavar. Felfigyelhetünk a közelben lazító teknősbékára, kinek mozgását kedvünk szerinti irányba manipulálhatjuk, mihelyst ráébredünk a lény körtéink iránt tanúsított nagyfokú érdeklődésére. Akad itt még bumeráng is, melynek megvalósítása egészen ötletesnek mondható: a célzáskor bejelentkező pályamodell manipulálásával meghatározzuk a szerkezet irányát, majd esetleges visszatérte után újra magunkhoz vesszük azt.

Monsztrék

Van itt rengeteg féle, ráadásul módfelett sokrétű s ötletes förmedvény, a hatalmas, köveket hajigáló Kigyúrtráktól át egészen a határozottan irritatív Fütfétis-pókokig, akiknek nem kifejezetten szegi kedvét az M lábleje által képviselt esztétikum szubminimál mivolta. Rendkívül ügyes megoldás, hogy minden lény iktatásához más-más trükköt, ha úgy tetszik: stratégiát vagyunk kénytelenek bevetni. Így az Irgalmatlan Húsnyűvőfikusz legyalázásához méretes pókerpofa s legalább 11 dózis lézernyaláb szükségeltetik, melyek birtokában már oda lehet állni a rémség orra elé a túlhúzott lézerrel, hogy aztán abban a tizedmásodpercben engedjük útjára azt, mikor a dög kitátja egyetlen sebezhető pontját — bezony: a száját. A Kigyúrtrákot nyilván akkor célszerű megcsiklandozni, mikor a feje fölött tartott sziklát készül röppályára állítani. Eredmény: hatásos, s módfelett elegáns. Szóval monszterenként más-más ügymenet, s ebből következő „ügyesség-alapokon-nyugvó-játékélmény-szerű-tapasztalás" tezeskedik az M — Alien Parandiában ábrázolt fightmodell válozatosságáról. Léteznek természetesen Bossok is, akik felett győzedelmeskedvén rendszerint újabb csavart szólít magához Mr. M, sőt léteznek mexikói nyalókák, melyek közepében — nem vicc! — egy kövér selyemhernyó található, ám ez most egyáltalán nem tartozik ide.

Maradék

Érdekes módon M tudattalanul is elvette az elvi síkon közeljövőben esedékes Zax kenyerét, aki az M-ére megszólalásig ütő sztori ígéretében hirdette eljövendő népszerűségét az idei E3-on. Ám ennek okán valószínűleg csupán Zax kiadója s alkotói fognak némileg idegeskedni, a csavarokra s az anyabolygó után áhítozó M-júzerek pedig: nem. A játék legfőbb erényének a térképek komplexitását, rengeteg zeg-zuggal szerelt mivoltát, s az azokon szereplő rémségek hallatlan agresszivitását látom. Mert M hazajuttatása, jóllehet kezdetben gyerekjátéknak tűnik, korántsem olyan egyszerű feladat. A játék képes mesteri módon egyensúlyozni a „mindjárt-beleteszem-a-kijbordot-a-monitorba" és a „na-nehogymár-ne-tudjam-megcsinálni" szinteződések között, melyek gyakorlatilag a rajzfilmszerű ügyességi 3rd Person stíl alapvető erényeit jelentik. S noha a játékról messziről érződik a szó jó értelmében vett amatőr mivolta — de legalábbis, hogy a stuffot fejlesztő csapat bemutatkozó játékával egyezkedünk —, M gyakorlatilag mindent tud, amit ezzel a testtel tudni illik. Problémák? Itt jön egy kihagyott ziccer, majd rögtön utána a nyomokban amatőr munka bizonysága is, vizsgáld: Earthworm Jim mintájára M is képes „unaloműző" performanszokat demonstrálni, ám míg kedvenc kukacunk megszámlálhatatlan marhaságot volt képes produkálni önnön testével, M-től csupán két, full semmitmondó mutatványra tellett. Ennek



▲ – *... te vagy a fogó!*



▲ „ – *Pedig a Szili napos időt mondott...* "

persze sok köze nincs az érdemi játékélményhez, csupán a „mókafoka" lehetett volna nagyobb. Ami már elég komoly fenntartásokra is okot ad, az a grafikus motor meglehetősen gyakran jelentkező „hirtelenhalála": egyszer csak megkövül az egész darab, s egyetlen esélyünk a továbbjutásra a bősz Ctrl-Alt-Del segedelmével történő End Task-olás, majd a játék újraindítása. Ne tessék hinni, hogy Tesla laptopon teszteltem az anyagot — annak a gépnek, mely kényelmesen elbírja Mr. Payne karakterét, nem igazán szabadna ilyen dolgokat produkálnia M kétségtelenül jelenségszámba menő, ám infomatikai szempontok szerint jóval egyszerűbb mivoltának kezelése során. S noha a játék abszolút zökkenőmentesen fut 1024-ben, 32 bittel, ez a kifagyós produkció egyértelmű bizonysága a kód instabil mivoltának. De nem?! Ezzel együtt ajánlom mindenkinek, tegyen próbát ezzel a játékkal — mert egyszerűségével, s a benne rejlő kihívásokkal együtt, kifejezetten figyelemreméltó darab ez. Mármint M.

by GyZ

www.dinamic.com

Dinamic Multimedia / Eclipse Software
P200 (P166), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ - szövevényes térképek
- mesteri színvilág

✗ - nincs benne Bullet Time
- se térképeditor

82

Jekyll & HYDE

Szörnyűség szörnyűség hátán

Még jól emlékszem, hogy gyermekkoromban az egyik még ma is működő rejtvényújság képregény mellékleteként vásároltam meg a Dr. Jekyll és Mr. Hide nevű kiadványt. Talán mondanom sem kell, hogy a történet nagyon bejött. Aztán egy kicsit nagyobb koromban már a teljes történetet elolvastam, ezúttal már nyomtatott könyv formájában, ami természetesen sokkal jobb és élvezetesebb, mint a képregény volt anno. Mindig is nagyra becsültem azokat a tudósokat és feltalálókat, akik a saját bőrükön tapasztalták meg az általuk feltalált szer hatásait, és nem pedig a szerencsétlen, védtelen és ellentmondani nem tudó állatokon kísérletezgettek. Szerintem ők még nem ébredtek rá, hogy állatok nem kísérleti alanyoknak lettek teremtve. De visszatérve a lényeghez, a játékban az alaptörténet kissé kiszínezve és kiegészítve jelenik meg. Az eredeti összesűrített story a következő: Dr. Jekyll egy igen kísérletező kedvű tudós, aki az általa elkészített kotyvalékot saját magán próbálta ki, amely szer hatására a benne lappangó gonosz a felszínre került, és mind kívülről, mind pedig belülről átváltoztatta Mr. Hyde-dá, aki rémisztő külalakjával és viselkedésével riogatta a népet. Röviden ennyi lenne a Dr. Jekyll kettős életét bemutató történet, amelyből rögtön következik, hogy egy ilyen kurta gondolatfutamból nem készíthető el egy játék.

Jajjajajjj! Már megint egy In-Utero játék. Sajnálatos módon azok a programok igen nagy százaléka bukással végződik, amelyet a Cryo kiad a kezéből, és áttestál az In-Utero fejlesztőcsapatára. Szerencsétlenségünkre a Jekyll & Hide is „így" járt. Megmondom őszintén én, amikor hallottam erről a programról, azt képzeltem, hogy ez egy igényesen kivitelezett kalandjáték lesz, amely egészen jól illeszthető lett volna a sikersorozathoz: Dracula, Necronomicon, Odyssey — de nem így történt. Telepítés indításakor egy Lucasarts jellegű menü jelentkezik, ahol a billentyűzetet és a grafika beállításait követhetjük el. A grafikai opciók beállítása menüpont egy igen különleges dolog, hiszen akár hányszor lépjünk is be a menübe, a kiválasztott felbontás mindig 640x480, a színmélység pedig 32 bit. Az elvégzett beállításunkról csakis az egyik config file-t nyálazgatva győződhetünk meg. A játékot elindítva az In-Utero féle sötét logó-animáció jelentkezik, amelyből semmit sem látni (hála az égnek). A main intró igazán tuti. Semmi beszéd, csak hang, hasonlóan a '20-as évek béli némafilmekhez. A képsorokon a halott felesége után bánkódó Dr. Jekyll és kislánya látható, akik a doki asszonyának sírhalmánál tett látogatásukból térnek haza, a háttérben valamiféle összeesküvés érezhető. A doktorról tudni kell, hogy egy kórház vezetője, ahol is a temetőben tett látogatásuk alatt lázadás tört ki, és igen sok beteg elszabadult. Az elszabadult betegek vezetője egy Burnwell nevezetű úr, aki elrabolja a doki lányát. Őt kell első küldetésként kiszabadítanunk.





▲ Egy ISO9002-es minősítésű kórterem látképe



▲ Korabeli ábrázolás egy rosszul sikerült műtétről



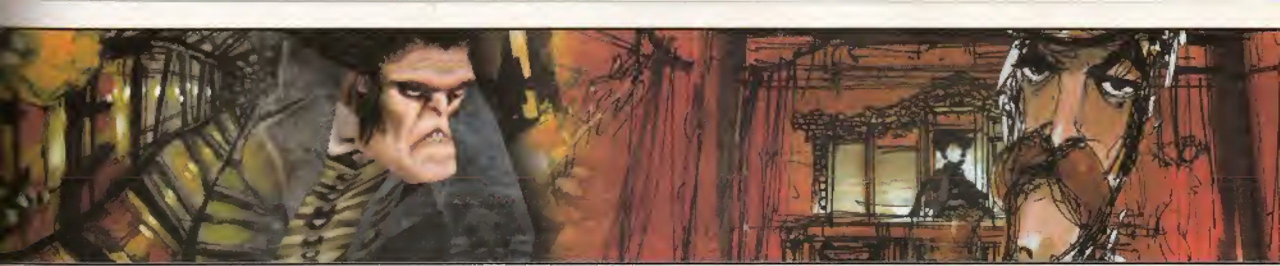
▲ A patológia tanszék egyik szemléltető eszköze

Mindeféle rosszaság

Az igazi megrázkódtatások sorozata csak a menü megjelenésekor következett, ugyanis a program nem használ egeret. Az egyes menüpontok között a kurzorral kell ugrálnunk. A következő meglepetés akkor következett, amikor is elkezdtem volna játszani a játékkal.

Igen jól értettétek, elkezdtem volna, de a karakter meg sem mozdult, én nyomhattam akármilyen gombot, az csak állt ott, mint a ... Gyorsan kiléptem a programból, és mit látok: a kontroller definíció teljesen üres, tehát a program alapból nem állít be semmilyen irányító eszközt. Az irányítás teljesen konzolos, ebből is gyanítható, hogy egy PSX átirat a játék alapja. Az egy nyomás előre, és utána még egy hatására karakterünk rendjére megfordul. Ha folyamatosan nyomjuk az előre billentyűt, akkor körbe-körbe forog. A párkányon való kapaszkodás és a leugrások mind-mind Tomb Raider-esek. A játék egésze alatt a karakterünket hátulról láthatjuk, de a trükkös programozók beépítettek egy first person nézetet is, amely szintén nem mondható szokványosnak, legalábbis ebben a formában. A special feature előhozatalához meg kell nyomnunk az S billenyűt, és amíg ezt a gombot nyomva tartjuk, addig bámulhatjuk az előttünk lévő terepet. A maximális látószög 180 fok, mivel a doki feje nem tud hátrafelé fordulni. Ez a nézet kifejezetten olyan hatású, mint a PSX-es T.R.-ben, amikor az analóggal körbenézünk. A következő kedvencem az inventory kálvária. Tegyük fel, hogy előttünk van egy Potion, amit szeret-

Dr. Jekyll és Mr. Hyde történetét valószínűleg mindenki ismeri, de legalábbis tudatában van a cselekményszál későbbi fordulataiért is felelős elixír jótékonyként aligha elkönyvelhető mellékhatásainak. Robert Louis Stevenson hasonló című írása, maroknyi kortársa mintájára korát jócskán megelőzően csillogtatja meg egy, a későbbiek folyamán hallatlan népszerűségnek örvendő műfaj sajátságos arculatát, melynek jelenkori művelői máig is hajlamosak alapvető ihletőjükként deklarálni Dr. Jekyll pálott balsejtelemtől, s gyötrelmes rémképektől sem mentes históriáját. Adós vagyok a műfaj megnevezésével: horror. Most megyek, mert eltölt a lollel keleke, megszelelem.



nénk felvenni. Ekkor a következőt kell tennünk: álljunk a potion elé, majd használjuk az action billentyűt. Ekkor a karakter a kezébe veszi a dolgot, de nem rakja el, az elrakáshoz használjuk az inventory gombot. Egy adott tárgy kivétele az inventory-ból mondhatni még furmányosabb. Válasszuk ki a tárgyat a kurzorral, amit a jump gombbal tudunk a kezünkbe venni. Tehát teljesen logikus és érthető az irányítás, főleg akkor praktikus ez, ha egyszerre többen támadnak ránk, ilyenkor azt sem tudjuk, hogy mit és milyen sorrendben kell nyomnunk.

A kameranézetek egyszerűen szörnyűek, előre felé haladva még látni mindent (kivéve, ha éppen nem a plafon közelében tartózkodunk), de ha visszafelé indulunk, a kamera csak egy idő után kezd megfordulni, addig csak találgathatunk, hogy mi is lehet előttünk. Az akció részek kivitele nagyon szimpatikusra sikerült. Nem ülhetünk ugyanis a babérjainkon még akkor sem, ha nagy nehézségek árán átjutottunk egy nehéz szakaszon, esetleg legyőztünk néhány őrült beteget. Mert mit tesz ilyenkor az átlagos játékos? Gyorsan lementi az állást és hátradől a karosszékében. Csak nem itt és most, mivel eme formabontó alkotás nem menti el a csata utáni részt, és ha az akció sikeres befejezése után valahol pórul járunk, akkor kezdhetjük elölről az egészet. Egy megfontolandó jó tanács, ha végeztünk egy fent említett nagyobb lélegzetvételű akcióval, rögtön menjünk ki a legközelebbi ajtón, és itt mentsük el az állást, így már ezt a pozíciót fogja visszatölteni a program. Az In-Utero programozói olyan eddig egyedülálló engine-t írtak a játékhoz, amelyből ugyan lehet képet menteni, de mindig csak egyet. A kép lementése után ugyanis általában kék halál következik, és indíthatjuk elölről a gépet.



▲ After partyn a betegek

Játékmenet

Mint már említettem a program nagyon hasonló a Tomb Raider-hez. Az első pályán mindössze egyetlen fegyverünk van, ez pedig a sétapálcánk. De nem is kell ennél jobb eszköz, hiszen olyan gyenge ellenfelek támadnak ránk, akiknek bőven elegendő egy-két suhintás. Nem is értem miért, tették bele a programba a 60-70 éves öregasszony ellenségeket, akiket könnyedén likvidálhatunk, de ennek ellenére ők pillanatok alatt el tudnak intézni minket. Az egyik pályán találtam egy mozdítható szekrényt, amelyet előre és hátra lehet tologatni, és fel is lehet ugrani a tetejére. Az alkalmatosság egészen egy fapadig eltolható, de ott vége a kalandnak, mert ilyenkor már nem tudunk a háta mögé kerülni. Sajnos a komód funkciójára nem derült fény. A felszedhető tárgyak között a legnépszerűbbek a különféle potionok, éter és mechanikus berendezések beüzemeléséhez szükséges szerszámok. Egy üveg healing potion elfogyasztása mindig 100%-ra tölti vissza az energiánkat. A pályák igen egyhangúak, és egy idő után roppant idegesítő tud lenni a nem nyitható „dísz" ajtók állandó próbálgatása. A bejárható terepek általában igen nagyok, amelyek kopárságát néhány öreg mamival, vagy egyéb tereptárgyakkal próbálták feledtetni. Sajnos ezek az objektumok csak a terepet színesítik, semmilyen egyéb hasznuk nincs.



▲ Közeli kép az egyik hölgyvendégről

Grafika, hangok

A setup-ban beállítható maximális felbontás 1280x1024 pixel, ami teljesen megfelel a 2001-es szintnek. Azonban az objektumok poligonszáma megállt a PSX, vagy a kicsit erősebb Voodoo1-es szintjén. A karakterek kidolgozottsága jónak mindható, egyedül a végtagok modellezésére fordíthattak volna nagyobb figyelmet. A textúrák kialakításukkal nincs is nagyobb probléma, csak a felbontásuk kicsi, mondjuk az 1024x768-as képernyőmódhoz. A hangok tekintetében nem túl bőséges a program, szinte csak a legszükségesebb cselekvések közben hallani némi zörejt. Az első pálya végén a belső udvarban kell egy szerpentinen felfelé ugrálni, miközben minden szinten egy ketrecet kell leengednünk. Azonban a leengedéshez minden egyes szinten egy kulcsot el kell fordítanunk. Igen ám, de az elfordítás nem ad hangot, és így nem érzékeljük, hogy éppen ketrec le, vagy fel mozog éppen. A szövegek mellé feliratot is rendelhetünk, ez néha igen hasznos lehet, mert a francia skacok nem beszélnek akcentus nélkül, és a hangsúlyozásuk sem hibátlan. A töltések alatt megjelenő loader, a fejek pakolgatásával kissé nevetséges hatást kelt, ez olyan mintha 2001-ben kiadnák az Out Run-t.

Mindent összevetve a játék egy katasztrófa, majdnem minden szinten. Hiszen egy ilyen jó történetet egy ilyen pocsék és primitív grafikai motorral kár volt tönkretenni. Azért van a programnak pozitív fele is. A grafika és a fények által keltett atmoszféra nagyon eredeti és sejtelmes, csak elképzelni tudom, hogy milyen lehetett volna egy igazán erős motorral. A karakterek kialakítása nagyon tetszett, hiszen kissé elnagyolva, egyfajta karikatúraként ábrázolta a szereplőket. Kétségbe vonhatatlanul tehetségesek a játékot rajzoló grafikusok, csak éppen a programozást végző csapatot kellene egy kicsit korszerűbbre cserélni. Szándékosan hagytam a végére a lényeget. A program nyugalmunkat megzavaró és felkavaró részeket tartalmaz, amelyeket mindenki megtapasztalhat a ketreces résznél, és utána. Egy órányi játék ezzel a játékkal még a legkeményebb S/M igényekkel rendelkezőket is kielégíti.

KeFe™

Van ám még: Jekyll és Hyde nem csupán könyv alakban, s immár mint a szórakoztató informatika oszlopos zászlóvivői férhetőek hozzá: 1990-ben Frank Wildhron zeneszerző és Leslie Bricusse szövegíró közreműködése folytán bemutatták a klasszikus műből táplálkozó musicalt is. Színhely: Houston, Alley Theatre. A darabot mind a közönség, mind a kritika részéről elragadtatás s elsöprő siker jellemezte, így a mű az eredetileg kiírt futamidő négyszereség boldogította a neves színház műsorprogramját. 1995 -ben, fokozandó a fokozhatót, bemutatták a show felújított változatát is, minek hatására nem kisebb sztárok vetemedtek a musical bizonyos dalainak implementálására, mint Liza Minnelli — óh, Liza, ahogy a Kabaréban Michael York bamba fejét nézed, máig is triplát csavar a pulzusomra. S hogy az eredeti mű szereplői is igen meggyőző előadást produkálnak, mi sem szignózza jobban, mint a Jekyll/Hyde megformálásáért a Legjobb Musical Színész díját elnyerő Robert Cuccioli, avagy a Lucy szerepét játszó Linda Eder Legjobb Bemutatkozó Előadás díjat nyert performansza. Ja, hogy mikor lesz magyar premier? Mittudomén...

www.jekyll-game.com

Cryo / In-Utero
PIII 600 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	4
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	6

✓ - nagyszerű történet
- igazán szürrealista környezet
- néhol izgalmas

✗ - karcsú grafikai motor
- nehéz irányítás
- halovány hanghatások

60

Legends of Might and Magic

Legendásan nagy bukta

Új betegség ütötte fel a fejét a játékkiadók között. A Lucaskórt (ez a neve) az amerikai dollártól lehet elkapni, és a következmények rettenetesek. A beteg például hajlamos a felnövekvő generáció — és a nekik köszönhető „Apu, vedd meg" jelenségből származó zöldhasúak — kedvéért egy Jar-Jar Binks névre hallgató teremtménnyel megszentségteleníteni minden idők talán legnagyszerűbb filmtrilógiáját. Emellett olyan csőlátásra tesz szert (szlogen: márpedig grafikus motort mi is tudunk írni), melyből csak az gyógyítja ki, ha jobb sorsra érdemes, de rondábbnál-rondább termékei (Jedi Knight, Indiana Jones and the Infernal Machine, Force Commander) egyre nagyobb bukásainak köszönhetően bankszámlája apadásnak indul.

Két arra utaló jel, hogy a 3DO vezérkara is megfertőződött. 1. A kultusz alapjául szolgáló sorozatnak (Might and Magic) több része van mint a Rendőrakadémiának. 2. A cég körökre osztott stratégiája (Heroes of Might and Magic) bekerült a Guiness Rekordok Könyvébe az 'Egy játékhoz megjelent legtöbb kiegészítő lemez' bejegyzés alatt.

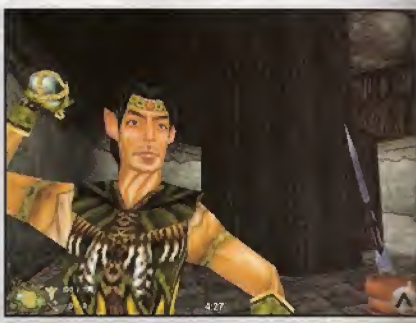
Oké, egy kicsit elragadtattam magam. Lehet, hogy ennyire még nem súlyos a helyzet. Maradjunk annyiban, hogy a Might and Magic sorozatot, és mellékhajtásait egy ideje már nem övezte akkora tisztelet, mint egykoron. Ezzel gondolom a 3DO-nál is tisztában voltak (vannak). Hajózni, és új programot kiadni viszont kell, a srácok tehát körbenéztek a piacon és felmérték, melyik az a stílus és/vagy játék, amelyet, ha mint egy ruhát, ráhúznak a M&M kultuszra, sikergyanús produkció kerekedik belőle.

Heuréka

Jelentem megtalálták. Ráadásul egy olyan játékot néztek ki maguknak, amelynek a neve meghatározza magát a stílust is. COUNTER-STRIKE. Aki még nem ismerné ezt a programot, annak röviden elmesélem, miről is lenne szó. A CS egy FPS (first-person shooter), amelyet hálózatban szokás játszani a rendelkezésre álló két csapat egyikéhez csatlakozva. A rosszfiúk (terroristák) nevükhöz méltóan mindig rosszalkodnak. Bombát robbantanak, túszokat tartanak fogva, és nem restek merényleteket is elkövetni bizonyos fontos személyek ellen. A jók - minő meglepetés — ebben szeretnék megakadályozni őket. A CS sikerének pofonegyszerű a képlete: gyengébb vasakon is elfutó, mégis ma is korrekt látványt nyújtó grafikai motor + remek térképek + meglehetősen élethű megvalósítás + brillánsan megírt netkód = páratlan játékélmény.

A 3DO a fejlesztés kezdetekor még egy teljesen más játékot szeretett volna kiadni, amelyben az akció mellett fontos szerephez jutottak volna a szerepjátékokra jellemző megoldások. A karakterek például tudtak volna szintet ugrani, képesek lettek volna varázslatok megtanulására, a kasztok jelentősen különböztek volna egymástól, és a program teljesértékű egyjátékos móddal felvértezve jelent volna meg.

Ezekből a kész programban szinte semmi nem valósult meg. Emiatt viszont nem tudok mit kezdeni a következő kérdéssel: mi a célcsoport? A sorozat rajongóiról nehezem tudom elképzelni, hogy egy RPG-ről, vagy akár egy körökre osztott stratégiáról hirtelen átnyergelnek egy FPS-re. Akik viszont fogékonyak erre a stílusra, azok már réges-régen rákattantak a CS-re és legfeljebb a csalók tudják őket eltántorítani (ugye Martin és VargaB?) őket. Róluk viszont nem gondolom, hogy a középkor fegyverei és az alkalmazható varázslatok lehetősége túlságosan felizgatná őket. Ha mégis: az ő elcsábításukhoz iszonyatosan jó programra lett volna szükség.









CS Might and Magic módra

A szembenálló felek esetünkben a „Jók" és a „Rosszak". Mindkét oldalon három választható karakterosztály áll a rendelkezésünkre. Ha a Jó oldalt választjuk, egy paladin, egy druida, vagy egy varázsló; ha a Rosszat, egy harcos, egy íjász, vagy egy eretnek bőrébe bújhatunk. Az ötlet méltó a Might and Magic sorozat légköréhez, de ahogy megvalósításra került, az már nem. Az egyes kasztok ugyan ügyesebben kezelnek bizonyos eszközöket (például az íjászok az íjakat), de mivel szabadon használhatják csaknem az összes fegyvert, a választás tulajdonképpen puszta formalitás. A fejlesztők számtalan ziccert kihasználatlanul hagytak. Hogy csak egy példát említsek: a gyógyítás képességével is felruházott papi kaszt felvonultatása kézenfekvő lett volna.

A fragekért és a csapatunk által aratott győzelmekért, mint azt a CS-ban már megszokhattuk, pénz (arany) jár. A felhalmozott javakból fegyvereket, páncélokat és varázstekercseket vehetünk. Ezek közül a fegyverekkel kapcsolatos érzéseimet osztanám meg veletek. Kezdjük azzal, hogy a megvásárolható eszközök fele csaknem teljesen használhatatlan. Igen kitaláltátok, a kardokról, a buzogányokról és egyáltalán, a közelharcfegyverekről van szó. A távolra is hordó fegyverek (és azok másodlagos funkciója) legtöbbje pedig visszaköszön más játékokból. Ráadásul néhány példány sokkal inkább illene egy tufa (gy. k.: tudományos-fantasztikus) játékba mint a LOMM-be. Emellett jelentős visszalépés a CS-hoz képest, hogy a muníció sosem fogy ki a fegyverekből.

Külön csoportot alkotnak az úgynevezett szuper- vagy isteni fegyverek, amelyekre csak komoly spórolás árán tehetünk szert. Nos, a multiplayer partik nagyjából akkor érnek véget, amikor valaki megengedhet magának egy ilyet, ugyanis a drágák túl erősre sikeredtek. Ennek köszönhetően szerencsére számos szerveren be van tiltva a használatuk.



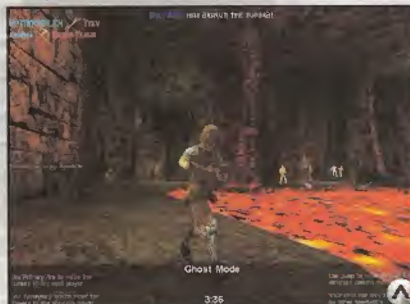
Az előzeteseket olvasgatva érdekes lehetőségnek tűnt, hogy a partikat szörnyek (botok) részvételével tehetjük izgalmasabbá. Újabb jó ötlet, amely rémálommá vált, ugyanis ezek a teremtmények annyira ostobák lettek, hogy még Máté Krisztinának is elakadna a szava, ha találó jelzőt szeretne felolvasni velük kapcsolatban a Csigatévé új gyalázó vetélkedőjében. Jelenlétük csak idegesítőbbé, nem izgalmasabbá teszi a játékot.

A LOMM-hez mellékelt húsz térképen ránk váró feladatok négy csoportba oszthatók. A 'Rescue the princess' pályákon a Jóknak egy hercegnőt kell kiszabadítaniuk a Rosszak fogságából. A 'Warlord Escape' során a Jóknak csapatuk egy prominens tagját kell biztonságos helyre juttatniuk. A 'Sword in the Stone' klasszikus CTF, csak - hogy a viccet idézzem - jobb a PR-je. Némi eredetiséget csak a 'Slay the Dragon' térképeken találunk, amelyeken az a csapat győz, amelynek előbb sikerül kivégeznie a sokfejű sárkányt. Természetesen a menetek újrakezdődnek, ha az egyik oldal összes tagja elesik a harcban.

Sajnos a térképek többsége igazságtalanul nagy előnyt biztosít valamely oldal számára, és ezen egyelőre nincs is módunk változtatni, ugyanis a 3DO „lefelejtette" a CD-ről a térképszerkesztőt. Gondolom, meg kell tölteni valamivel a kiegészítő lemez(eke)t is.

És még mindig tudok negatívumokat mondani! Miről is van szó? Arról, hogy lehetőségünk nyílik arra, hogy offline gyakoroljunk, ha valamiért nem akarunk (nem tudunk) rákapcsolódni semmilyen hálózatra sem.

Ez a játékmód annyira keservesre sikeredett, hogy már ez a pár sor is sok volt rá. Az ostoba szörnyek elleni játéknak mindössze annyi hasznát találtam, hogy ezáltal megnézhettem a térképeket.



Szem, fül, kéz

A játék Lithtech motoron fut. Ezzel, azt hiszem, elég sok mindent elmondtam a látnivalóról. Ez az engine — kétségtelen előnyei ellenére — már egy éve (a No One Lives Forever piacra dobásakor) sem rúgott labdába a Q3A, vagy az UT mellett, és az idő vasfoga bizony alaposan kikezdte. Ezt a véleményemet egyébként az AvP2 (ugyancsak Lithtech-játék) demójával eltöltött néhány csalódást keltő perc is alátámasztotta.



Kicsit konkrétabban: ugyan a táj, a tereptárgyak és a fegyverek kidolgozottságára nem lehet panaszunk; a játékosok és a szörnyek kifejezetten csúnyák. Egyrészt kevés poligonból épülnek fel, másrészt szegényes az animációjuk. Annyi pozitívum azért elmondható velük kapcsolatban: pontosan látható, hogy éppen milyen páncélt viselnek és haláluk után sem tűnnek el. Végre néhány ésszerű újítás a CS-hoz képest.



Zene nincs a játékban. Ennek van, aki örül (mit keresne zene egy online FPS-ben), van aki nem (fel tudta volna dobni a program hangulatát). Én nem hiányoltam, mivel az elhangzó effektek kifejezetten jól sikerültek. Jut eszembe, a LOMM a létező összes hangszabványt (EAX., A3D) támogatja.



A cikk elején már említettem a CS egyik legnagyobb erényét, a csaknem tökéletes netkódot. Én balek úgy gondoltam, hogy erre a LOMM fejlesztői is nagy hangsúlyt fognak fektetni. Tévedtem. Modemes eléréssel a dokumentációval ellentétben például teljesen felesleges próbálkozni. Felfoghatatlan.

A cikk megírásának pillanatában még csak néhány tucat LOMM-szerver fut a világon.

Bevallom őszintén, kétlem, hogy a programnak akkora támogatottsága lesz Magyarországon, mint amekkora a CS-nak van.

Amerikai szerverekre csatlakozgatni így megírt kóddal meg...

Hazudnék, ha azt mondanám, hogy időnként nem élveztem a Legends-zel való játékot. Továbbra is fenntartom azonban azt a véleményemet, hogy a 3DO és a NWC nem tett mást, mint jó üzleti érzékről és kevés szakmai hozzáértésről tanúbizonyságot téve kiherélte a PC-s játéktörténelem egyik legjobb játékát.

Ami jó a LOMM-ben, azt máshonnan (főleg ugye a CS-ból) vették. A saját ötletek szinte kivétel nélkül negatívumként jelentkeztek a programban. Ennél nagyobb kritikát, azt hiszem, nem is mondhatok.

Bazska

www.3do.com

3DO / New World Computing
PII 300 (PII 233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	6

✓ - érdekes koncepció
- ideig-óráig leköti az embert

✗ - öreg grafikai motor
- kevés eredetiség
- lassú kód

68

Freecom Beatman – Ütős anyag

A Freecom név hallatán eddig általában csak CD-olvasóra vagy íróra asszociálhattunk, mivel azonban egy igen innovatív cégről van szó, várható, hogy néha-napján előrukkolnak valami olyan dologgal, ami még nem volt. A legújabb termékük egy discman és egy mp3 lejátszó sajátos keveréke: a Beatman.

Hasonló termékkel már találkozhattunk korábban, de csak hasonlóval, ugyanis ez abban különbözik a többitől, hogy csak mini CD fér bele.

Mini CD-(R)

Ilyen lemezekkel Magyarországon még nem sűrűn találkozhattunk, bár elvétve azért akad — tőlünk nyugatabbra jobban elterjedt és általában a Maxi CD-ket adják ki ezeken a 8 cm átmérőjű hordozókon. Ezek a lemezek teljesen kompatibilisek a hagyományos CD lejátszókkal. Legalábbis a tálcás megoldásúakkal, mert akinek „lemezbeszívós" olvasója esetleg írója van, annak sajnos nem ez az optimális választás.

A cég természetesen kínál terméke mellé írható mini CD-R lemezeket is. Ezek ára nagyjából ugyanannyi, mint a hagyományos írható lemezeké.

A kapacitása 185 MByte, és ami feltűnt, hogy már gyárilag 210 percesként hirdetik. Kisbetűvel alá van írva: compressed audio.

Test közelben

A készülék tehát le tud játszani mind audio, mind mp3 file-okat, az utóbbit egészen 320 Kbit/s minőségig, ami messze jobb, mint az átlag.

A jó minőségű hangzásról Sennheiser MX 300-as fülhallgató gondoskodik, amit a készlethez kapunk. Tartozik hozzá továbbá magyar leírás, egy tesztlemez (tele számomra teljesen ismeretlen előadók szerzeményeivel — lehet, hogy nekik nem kellett annyi szerzői jogdíjat fizetni), egy hálózati adapter, elemek, és egy Musicmatch nevű program, ami leginkább a winamphoz hasonlítható, de fel is lehet venni vele. Végül is nem olyan rossz, de állandóan a memóriában szeretett volna lenni, ezért pár perc után megkapta a shift+delete billentyűkombót.

A készülék hangminősége meglepően jó. Még a viszonylag gyenge 112 Kbites számokból is majdnem CD minőséget lehet kihozni — persze ez a tömörítés minőségétől is függ.

Találhatunk rajta hangszínszabályzót és mélyhang kiemelést, ahogy az már elvárható minden hasonló terméktől.

Erősítőre kötve a készülék hangja egy kicsit más, mint hangkártyáról hallgatva. Egy kissé mintha teresebb, visszhangosabb lenne, és a mélyhang is jobban dominál — ez persze annak is betudható, hogy alapjában véve fülhallgatóhoz optimalizálták, aminek maradéktalanul eleget is tesz.

További funkciói például az ismerős repeat (ismétlés), és az intró (minden számból az első 10 másodpercet játssza le), valamint a programozhatóság. Ezek a funkciók mind jól jönnek, ha belegondolunk, hogy körülbelül három albumnyi zene fér el a mini CD-ken.

Pro

A Freecom ezzel a termékkel új szabványt kíván teremteni a hordozható mp3 lejátszók piacán. Az ötlet, ha belegondolunk nem rossz, hiszen ez a készülék kétségtelenül egyszerűbben, és praktikusabban használható, mint egy memóriakártyás mp3 lejátszó, és a méretei sem sokkal nagyobbak 10x10x2,8 cm.

Egy 64 Mbyte-os memóriakártya típustól függően 15-25 ezer Forint, míg a mini CD a maga 185 MByte-jával körülbelül nettó 400



Forint — arról nem is beszélve, hogy méreténél fogva jóval több elfér a zsebünkben belőle, mint például rendes CD-ből vagy kazettából.

A nagy CD-s mp3 lejátszóval szemben előnye abban rejlik, hogy ez kényelmesen elfér a zsebünkben vagy akár egy kisebb retikülben.

Kontra

Ha valaki már rendelkezik egy komolyabb mp3 CD gyűjteménnyel, akkor lehet, hogy inkább feláldozná a kisebb méretet, és egy normális méretű CD/mp3 lejátszót vásárolna körülbelül ugyanazért az összegért, és ha lehet, még jobb zenemennyiség/ár hányadossal — bár közeleg az idő, amikor a 8 cm-es CD-RW is kapható lesz, akkor aztán 3-4 db-bal letudható az anyagigény, ezzel együtt tendenciaként lemegy az ára az egyszer írhatónak is.

Nem árt továbbá, ha a tulajdonosa rendelkezik egy CD íróval, ami lehetőleg tálcás, nem caddys, vagy „beszívós".

További hátránya, a memóriakártyás megoldásokkal szemben, hogy eléggé korlátozott a rázkódásvédelme. A gyári adatok szerint audio CD esetében 40 másodperc, mp3-nál pedig 8 mp. Nos, ez annyit tesz, hogy ha kocogunk, akkor 40 másodperc még elég a lézerfejnek ahhoz, hogy visszataláljon a sávjába, de az a 8 mp bizony némely esetben nem fedi a valóságot.

A dolog érdekessége, hogy minél magasabb bitrátájú zenét hallgatunk, annál kevesebb lesz az előreolvasási puffer. A gyári tesztlemezen 320 Kbites zenét találhatunk, ez esetben azonban szinte nullára csökken az előreolvasási memória kapacitása. Elég egyszer kétszer megpöckölni, és pár másodpercre leáll a készülék. A saját lemezemmel, amin átlag 128 kbites zenék vannak, már jobban bírta a strapát, és sokkal jobban meg kellett kínozni szegényt, hogy elveszítse a fonalat.

Az eleméhsége átlagosnak mondható. Magyarul jobban jársz, ha akksit veszel hozzá, és egy-két naponta töltögeted. Nagyon drága „réztetős" elemmel 7-10 órát bír.

Summárum

Összességében véve egy ötletes és jó minőségű újítással állunk szemben, reális árért (netto 36.720,- Ft). A fent leírtak alapján mindenki el tudja dönteni, hogy szüksége van-e rá vagy sem.

Attila
atillila@bull.net

További info a Beatmanről (és a Freecomról) a www.multimedia.hu honlapon vagy a 204-7333 telefonszámon szerezhető.



VIDEO Net KFT

AZ ELSŐ MAGYAR TÉKAHÁLÓZAT

Bp. XIX. Hunyadi 87.
információ: 334-0335; 334-0336

NYEREMÉNYJÁTÉK A VIDEONETTEL!

Nézze meg és nyerjen! Ha jól válaszol kérdéseinkre, megnyerheti az összesen **50.000 Ft** értékű utalvány egyikét, amit a **VIDEONET** bármely üzletében beválthat!

VideoNet beváltóhelyek Budapesten

II.	Varázs Garázs	Törökvészi út 3.b
	Videománia	Rózsakert üzletközpont
III.	Miami Vice	Hímző u. 2.
	Fókusz téka	Huszti út 17.
	Oscar	Madzsar J. u. 5.
	Oscar	Váradi u. 19.
IV.	Eektromobil	Pálya u. 19a.
	Opti 2000	Dunakeszi u. 11.
	Csipet Gmk	Árpád u. 15-17.
V.	Odeon	Kossuth u. 18.
VI.	Pásztorvideo	Izabella u. 68b.
	Videománia	Andrássy u. 33.
VII.	Fantázia	Erzsébet krt. 56.
	Fókusz téka	Wesselényi u. 54.
	Színes video	Thököly u. 7.
	Színes video	Dohány u. 46.
VIII.	Lux téka	Práter u. 59.
	Odeon	Corvin köz 1.
IX.	Euro Angéls	Csont út 1.
X.	Lux téka	Újhegyi sétány 3-5.
XI.	Mulitmix	Bocskai út 23.
XII.	Primatéka	Jakubinusok tere 4b.
	Mulitmix	Lékai tér
XIII.	1001. Video	Pannónia u. 95.
	Video premier	Párkány u. 23.
	Fókusz téka	Róbert krt. 40-42.
	Odeon	Hollán Ernő u. 7.
XIV.	Ha-Na	Adria sétány 6/1.
	Well video	Róna u. 143.
	Well video	Erzsébet királyné 75b.
	Sam's Dad	Páskomliget 10.
	Pásztorvideo	Vezér út 74.
	Video premier	Kassai tér 10.
	Ha-Na	Kerepesi út 104.
	M&P	Fogarasi út 62b.
XV.	Éva Boltja	Fő u. 25.
	Fókusz téka	Csömöri út 90.
	Film-Hit	Vasutas telep u. 5.
XVII.	Miami Vice	Pesti út 60.
	Törpi Videotéka	Pesti út 152.
	Jupiter	Flamingó u. 19.
	Ász Videotéka	Zrinyi u. 168.
XVIII.	Video Net téka	Halom u. 59b.
	Lako-tel	Bajcsy Zs. U.1a.
XIX.	Ha-Na	Szabó E. 32.
	Prince téka	Zengő u. 16.
XXI.	Jámin 99.	Rákóczi F. út 87.
XXII.	Opti 2000	Leányka u. 3.

Országos beváltóhelyek

Kaméleon téka	Sztmártonkáta	Ady E. u. 7.
Kaméleon téka	Nagykáta	Szabadság tér 7.
Szikszai téka	Jánossomorja	Szabadság u. 33.
Taligán téka	Dömsöd	Dózsa Gy u. 9.
Varázs	Kaposvár	Gr. Apponyi A u. 12.
Antal téka	Kömlő	Rákóczi út. 75.
Benke téka	Székesfehérvár	Verseci u. 9804
Horizont	Kunhegyes	József A. ltp. D1
Kiegel	Gyál	Kőrösi út 124.
Kovács téka	Csömör	Rozmaring u. 4a.
Körmöczy téka	Vecsés	Károly u. 2.
Premier	Jászapáti	Ady E. 15.
NIVO XXI.	Dunaújváros	Lobogó u. 1.
Galla video	Tatabánya	Gál ltp. 707b.
Galla video	Tatabánya	Dózsakert 56.
Horizont	Kecskemét	Arany J. u. 3.
Well video	Jászapáti	István K. út 3.
Well video	Jászkisér	Fő út 40.
Gigant video	Sopron	Teleki Pál pavilonsor
Gigant video	Sopron	Füredi stny. 6.
Gigant video	Szombathely	Rákóczi F. 1.
Alfred Hitchcoch	Veresegyház	Könyves K. u. 2.
Pásztor video	Pilisvörösvár	Fő u. 39.
Pásztor video	Pilisvörösvár	Fő u. 91.
Téka	SzHalombatta	Vörösmarty M.u.57.
Téka	Kiskunlacháza	Rákóczi u. 2a.
Viking	Zsámbék	Mányi u. 61.
Öregek-Fiatalok Háza	Ózd	Balyki T. út 15a.
Öregek-Fiatalok Háza	Ózd	Nemzetőr út 15.
Öregek-Fiatalok Háza	Kazincbarcika	Mikszáth 4P
SOSO VIDEO	Pomáz	Széchenyi u. 6a.
Videotéka	Dunakeszi	Kossuth L. u. 2a.
Mágika	Dunakeszi	Barátság út 14.
Mágus video	Gyál	Vakbottyán u.
Videotéka	Szigeghalom	Nap u. 41.
Hefi	Százhalombatta	Jedlik Á. U. 15.
Elektromobil	Törökbálint	Munkácsy M. u.
Elektromobil	Pomáz	Hunyadi J. U. 7.
Plántéka	Hévíz	Dr. Babócsay u. 6.
Plánvideo	Keszthely	Bercsényi M. 9.
Plánvideo	Gyenesdiás	Liget Plaza
Video Fórum	Székesfehérvár	Tolnai u. 28.
Video Fórum	Székesfehérvár	József A. u. 3-5.
Video Fórum	Székesfehérvár	Kelemen u. 91.
Videotéka	Balassagyarmat	Bajcsy u. 8.
Videobox	Monor	Kossuth L. u. 77.

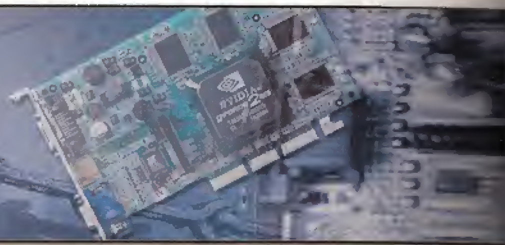
A játék kérdései:

1. **Mondjon 2 filmet Jennifer Lopez főszereplésével!**
2. **Mondjon két ismert színészt a filmből!**
3. **Sikerül-e a gyilkos agyába bejutni?**

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon kérjük az 576 KByte szerkesztőségébe eljuttani, pontos névvel, címmel ellátva!

Beküldési határidő: 2001. október 2.

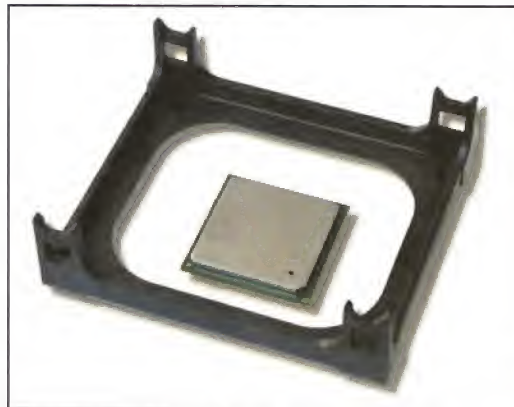




Lássuk, hogy a közeljövőben milyen kifinomult eszközökkel próbálják meg a számítógépgyártók megvékonyítani a becses játszani, esetleg dolgozni vágyó kuncsaftok pénztárcáját. Azt már megszokhattuk, hogy ha éppen kiadtuk a minimálbér többszörösét egy-egy új alkatrészre, akkor sem sokáig örülhetünk neki, hogy milyen csúcs-szuper cuccot sikerült beszerezni, ugyanis legkésőbb a következő hónapban már szomorúan látjuk valamelyik tesztújság hasábjain, hogy a frissen kifejlesztett csúcsmodell milyen magasról alázza a gépünkben lévőt.
El kell, hogy keserítselek titeket, ugyanis ez a sok éve tartó tendencia, úgy néz ki, exponenciálisan gyorsul, kinek örömére, kinek bánatára.
Ezeket a dolgokat — persze némi kockázattal és utánajárással — ellensúlyozhatjuk egy kis tuningolással.

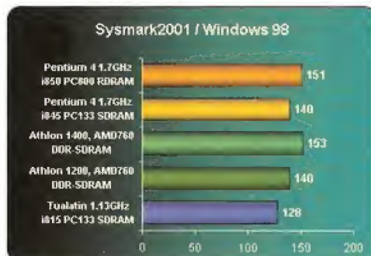
Ez a harc lesz a végső...

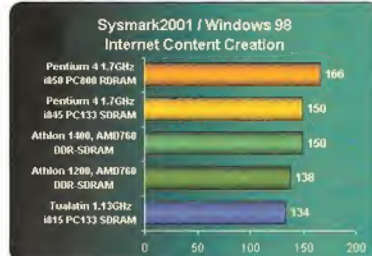
Óriási viták robbannak ki mostanában az internetes fórumokon arról, hogy az Intel, vagy az AMD processzorai jobbak-e, azonban a nagy többség egyetért azzal, hogy az Intel a Pentium 4-es szériával eléggé melléfogott. A chip teljesítménye ugyanis jócskán alulmarad a várthoz képest.
Ha az Intelnek az eredeti terv szerint sikerült volna megvalósítani Pentium 4 gyártását, akkor valószínűleg versenytárs nélkül maradt volna, de ezekről a tervekről hamarosan kiderült, hogy a gyakorlatban nem lehet gazdaságosan megoldani a gyártását, mert túl chip nagyra sikerült, és így nem fér rá a szilíciumlapkákra. Meg kellett hát nyirbálni a processzor méretét, és ezzel együtt a teljesítményét is. Az eredmény még így is körülbelül kétszer akkora lett, mint a Pentium 3, vagy az Athlon magja. Ezt a problémát várhatóan a 0,13 mikronos technológiára való áttérés oldja meg, és az így rá fog férni az eredetileg tervezett 512 kbyte cache-el együtt a cpu-magra. Amikor a Pentium 4-et kezdték tervezgetni, akkor még a „kártyás" tokozás volt a divat (lásd Pentium II), ezért még 1 MByte harmadszintű cache-t is ráálmodtak a tervezők — ezt azonban külön chipen kellett volna elhelyezni, és ez tovább növelte volna a költségeket, úgyhogy erről is le kellett mondaniuk.

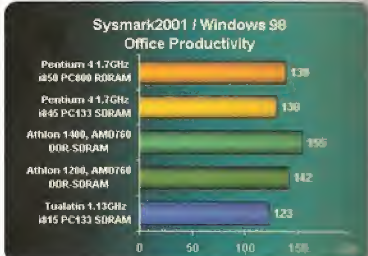

▲ *Ez a műanyag keret a hűtőt rögzíti*

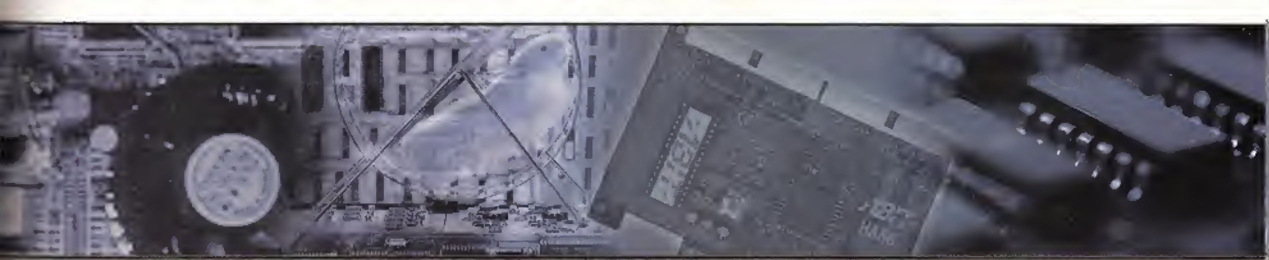

▲ *Socket478*

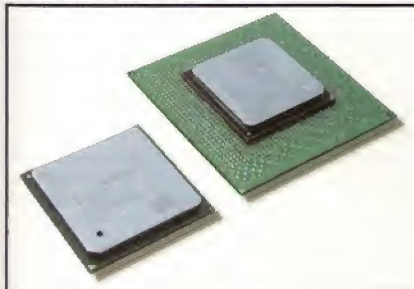
Hiába... minden kezdet nehéz. Emlékezzünk csak, mikor az első Pentiumok megjelentek 1994-ben, azok sem voltak tökéletes példányok. Teljesen új vizekre evezett velük az Intel, de pár év múlva mégis kezdett beválni a dolog.
Nemsokára a „régi" Pentium 4-es alaplapok árai igencsak le fognak esni, mert az újabb processzorok nem lesznek kompatibilisek az eddig használt socket 428-as tokozással. Az igazi áttörést az Intel szakemberei a socket 478-as rendszerektől várják. Amint a képen is látható elég kis darab „vasat" kapunk majd az otthagyott több tízezer forintért cserébe, és ahogy nézem, a régi jó Globalwin hűtő is némi átalakításra szorul majd, hogy kompatibilis legyen ezzel az új tokozással. Ami nagyon dícséretes az Intel részéről, az, hogy kifejlesztettek egy speciális hőelosztó réteget, az IHS-t, ami egyben megakadályozza azt is, hogy a hűtőborda felhelyezésekor összetörjük a cpu magot. Az IHS voltaképpen egy különleges hővezető ötvözetből készült fémlapka a processzormagon. Ez a rendszer felkerül a Tualatinra, a Pentium 3 utódjára is. Erről annyit kell tudni, hogy 512 KByte cache-t fog tartalmazni, I815 chipset szükséges hozzá, és az előzetes tesztek szerint 1400 MHz környékén is használható.
Ezek után az a kérdés, hogy melyik rendszer fogja jobban megérni az árát. Az Intel stratégiája eléggé zavarosnak tűnhet, ugyanis a következő I845-ös chipkészletük, amely a Pentium 4-hez készül ,nem az RD-RAM-ot, hanem a pc133 SD-RAM-ot fogja támogatni, és ezzel elvész a processzor legfőbb erőssége, a nagy memóriasávszélesség támogatása, ily módon pedig még jobban meg lesz nyirbálva az amúgy sem túl meggyőző teljesítmény. A legtöbb hardware gyártó a DDR-SD-RAM-ot támo- gatja. Ez felveszi a versenyt a drágább RD-RAM-mal, de az nem kíván DDR-RAM-mal felsze- rendszereket gyártani 2002 január- jáig, noha a 845-ös chipkészlet van készítve rá.
Ennek hátterében a Rambus, az RD-RAM szállítója áll. Az Intel egyezést kötött a Rambussal, hogy rátehesse a kezét a kecsegtető újdonságra, ám a dolog fordítva sül el, és így az Intel egy darabig nem használhat DDR-RAM-ot.
Persze mindig vannak alternatív megoldások, itt van például a Via. Ő gyárthat DDR- RAM-mal sze- relt P4-et és gyártani is fog, az már egy más kérdés, hogy milyen minőségben, de biztosan olcsó lesz és beláthatjuk, hogy mostanában már nem is olyan rosszak a termé- keik (persze nem a harmatgyenge processzoraikra gondolok).
Annál izgalmasabb viszont az Nvidia újdonsága, az nForce chipset, amely számos világújdon- sággal kecsegtet.
Természetesen lesz benne egy integrált GeForce 2 MX mag, ami ki lehet kapcsolni, ha jobb video- kártyával rendelkezik a tulajdonos



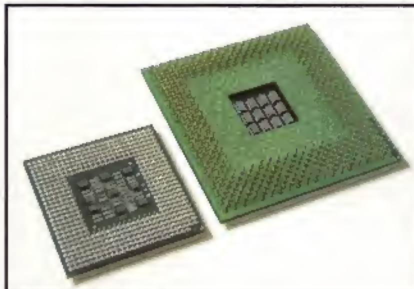








▲ *Bal oldalon az új, jobb oldalon a régi Pentium 4*



▲ *Ugyanaz alulról*

Az alaplapra integrált videokártyák állandó gyengéje, hogy a rendszermemóriát használják, aminek sokkal gyöngébb az adatátviteli sebessége, mint amire szüksége volna a GPU-nak. Ezt a hibát az Nvidia úgy oldotta meg, hogy két darab 64bites memóriavezérlővel látják el, így egyszerre két memóriablokkhoz férhet hozzá a GPU.

Athlon4

Látszólag tisztább a helyzet az AMD háza táján. Ők csak gyártják az egyre nagyobb órajelű Thunderbirdeket. Az utolsó széria 1,5 Gigaherces lesz, de addigra már útjára indítják az új csodafegyvert, a Palomino kódnevű Athlon 4-et. Miért pont Athlon 4? Az első Athlon széria 0,25 Mikronos technológiával készült, és 512 KByte külső cache-sel. A második széria már 0,18 Mikronos volt, és a harmadik, a legsikeresebb széria a Thunderbird, ami már integrált 256 KByte cache-t tartalmaz. Az Athlon 4 is 256 KByte cache-t tartalmaz, ez azonban meg van spékelve egy olyan rendszerrel, ami megjósolja előre, hogy milyen adatokra lesz szüksége a cpu-nak és ezáltal sokkal hatékonyabban működik, mint elődei.

A 3dnow+ utasításkészlete is kibővül 52 új utasítással, többek között az Intel SSE technológiájával.

Az AMD processzorok nagy hátránya volt eddig, hogy nagyon forró fejűek voltak... jó, tudom még most is azok..., de már nem sokáig — remélhetőleg, mert több újítást is bevezettek ennek megelőzése érdekében. Az Athlon 4 a tesztek szerint körülbelül 20%-al kevesebb hőt termel, mint a Thunderbird, és ehhez hozzájárul még a Power-now! technológia, mely azt teszi lehetővé, hogy a processzor menet közben szükség szerint 32(!) Lépcsőben szabályozza a feszültségét és az órajelét. Tehát egy 1,2 GHz-es AMD, ha mondjuk csak chatelünk vele, akkor leveszi a feszültségét 1,2 voltra, és underclockolja magát 500MHz-re (lehet, hogy magyarul kéne beszélni?☺). Mindezt olyan gyorsan teszi, hogy elvileg nem vesszük észre.

További hőmérsékletcsökkenéshez vezethet az, hogy a jövő év elejétől ezeket a processzorokat 0,13 Mikronos technológiával gyártják, az úgynevezett Silicon On Insulator technológiát, ami azt hivatott elérni, hogy a chipben lévő tranzisztorok a jobb szigetelés révén kevesebb áramot fogyasztanak — ebből kifolyólag magasabb órajelen lehet majd hajtani a processzort, és kevesebb hőt is fog termelni. Ha mindez igaz, akkor szép jövő elé nézünk a tuningolás szempontjából.

További jó hír a tuningosoknak, hogy az Athlon 4-en, és kistestvérén, a Morganon is ott vannak a jó öreg hidacskák, amiket össze lehet firkálni grafittal a jobb teljesítmény reményében. A maximális szorzó 18-as rajta és ez sejtetni engedi, hogy nagyjából mekkora sebességtartományra tervezték.

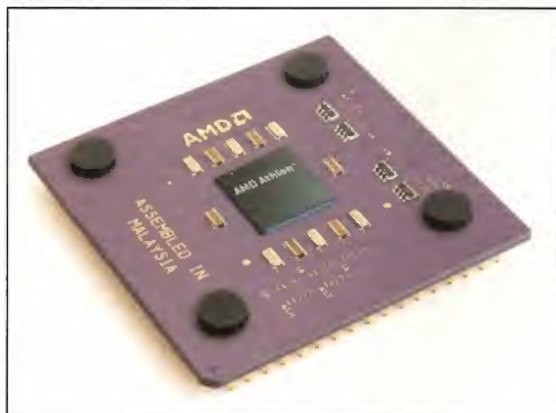
Láthatjuk, hogy az elkövetkező időkben nagyon ki fog éleződni a verseny az Intel és az AMD között. Ezt az Intel is érzi, és ezért bejelentette, hogy új, igen agresszív maketing hadjáratot indít annak érdekében, hogy a Pentium 4 legyen a legelterjedtebb processzor a közeljövőben.

Erre a lépésre már volt példa az Intel történetében, amikor a nyolcvanas évek elején a Motorolával került hasonló szituációba. Az utóbbi cég processzora sok szempontból jobb volt, de az Intel agresszív marketing stratégiájának köszönhetően mégis sokkal szélesebb körben sikerült elterjesztenie termékét, mint a konkurenciának.

Az elemzők szerint az Intel a közeljövőben legalább 50%-kal fogja csökkenteni a Pentium 4 árait, és ezzel szándékozik versenyképtelenné tenni a sokkal kevesebb erőforrással rendelkező AMD-t.

Ha figyelembe vesszük, hogy az AMD mindig igyekszik egy kevéssel olcsóbban adni termékeit az Intelnél, ez igen érdekes helyzetet hozhat létre, melynek előnyeit mi, a felhasználók jobban fogjuk élvezni, mint a gyártók.

Atillla
atillla@buli.net





▲ *Thunderbird 2*



▲ *Athlon 4 — lesz itt mit grafitozni...*



A HÓNAP DUMÁJA



Miért beteg a játékipar?

Előre szeretném bocsátani, hogy csalódást fogok okozni azoknak, akik ezt a cikket azért kezdték el olvasni, mert humorra éhesek. Más céljaim vannak. Amikor kiderült, hogy én fogom jegyezni az aktuális HD-t, rögtön tudtam, hogy meg fogom ragadni az alkalmat arra, hogy megosszam veletek a gondolataim egy olyan témáról, amely egyrészt sokat foglalkoztat, másrészt pedig szervesen kapcsolódik a lap profiljához.

Lassan egy éve már, hogy a véletlenek szerencsés összjátékának köszönhetően a laphoz kerültem. Nem mondhatnám, hogy amióta a stáb tagja vagyok, többet játszom. Azt már annál inkább, hogy nyitottabbá váltam az addig ismeretlen stílusok iránt. Rövid pályafutásom alatt teszteltem már FPS-t (first-person shooter), RTS-t (real-time strategy), akciójátékot és szimulátort, hogy a mostanság gombamód szaporodó vadászjátékokról már ne is beszéljek. És persze játszottam rengeteg olyan programmal is, amelyről nem én írtam, hanem valamelyik avatott kollégám. Minél több anyag került a szemem elé, annál hangosabban dörömbölt a fejemben egy kérdés. Azt hiszem, hogy a kéthónapos szünet és a nyári uborkaszezon remek alkalom arra, hogy ti is elgondolkozzatok azon, hogy **mi az oka annak, hogy egyre kevesebb eredeti elemeket és minőségi munkát felmutató játékot dobnak piacra**.

1. A PC-s játékpiacnak nevezett konconc **egyre több fejlesztőcég** marakodik. Az már nem újdonság, hogy a kelet-európai csapatok is képesek minőségi munkára. Azt hiszem, hogy a magyar Imperium Galactica és a cseh Hidden & Dangerous (hogy az Operation Flashpointról ne is beszéljek) az összes kétkedőt meggyőzte. Most már a spájzban vannak az orosz és ázsiai csapatok is. Törvényszerű, hogy a megemelkedett fejlesztői létszám egyre több kiadott programhoz vezet, magyarán szólva a nagy számok törvénye miatt egyre gyakrabban fogunk rossz játékokkal találkozni.

2. Ezek a kis cégek önerőből képtelenek lennének eljuttatni dédelgetett gyermeküket a világ túlsó felére, így előbb vagy utóbb leszerződnek a **nagy kiadók** egyikéhez. Őket pedig kis barokkos túlzással csak az eladások érdeklik. Az eladott példányszámok növelésének érdekében hajlandók rengeteg olyan lépésre rákényszeríteni a fejlesztőket, amelyekről azt hiszik, hogy hatással lesznek a programból származó bevételre. Aki olvasta interjúmat a Screamer 4x4 fejlesztőivel, az tudja, min kellett átmenni a srácoknak, mire a stuff megjelenhetett. Sajnos ezeknek a lépéseknek elég gyakran az az eredménye, hogy a piacra dobott programból elveszik az eredetiség és a kreativitás. Ami marad: megszokott és trendi.

3. Persze nem akarok mindent a multikra és az ismeretlen fejlesztőcsapatokra kenni. A siralmas bizonyítványukat magyarázni kívánó PR-esek gyakran nyúlnak ehhez az unalomig ismételgetett frázishoz: **„Nincs új a nap alatt"**. Ez így kimondva persze hülyeség, de azért annyi biztos, hogy egyre kevesebb olyan poén van, amelyet még nem lőttek le ebben az iparágban. Azonban én azt hiszem, hogy a legtöbben nem is erre várunk. Ha minden kiadott játékban helyet kapna három (nem több) olyan 'feature', amely addig nem volt látható monitoron, már elégedett lennék. Persze ne olyan újításra gondoljatok, hogy az XY cég legújabb RTS-ében nem 63, hanem 68 egység szerepel, hanem komoly, a játékmenetet jelentősen befolyásoló dolgokra.

4. Előfordulhat persze az is, hogy egy komoly anyagi és fejlesztői háttérrel **cég monopolhelyzetbe kerül** egy bizonyos területen. Ugye együtt mondjuk a nevet? EA Sports. Ez a vállalat a labdajátékokat feldolgozó programok királya. Persze most mondhatjátok, hogy de van ilyen foci is, meg olyan golf is, de valljuk be, ezek a próbálkozások néhány kivételtől eltekintve tiszavirágéletűek. Így nincs más választásunk, mint lenyelni, hogy úgy a negyedik éve az arcunkba nyomják az előző résztől ezer poligonban különböző FIFA xx-et, amely még mindig csak nyomaiban emlékeztet a labdarúgásra, vagy azt, hogy fél évet késnek az NBA Live 2001-gyel. Megtehetik. Nem kell félniük, nincs aki megszorítsa őket. A közgazdászok nem hazudnak: a verseny hiánya nem tesz jót a termékek minőségének.

5. A manapság kiadásra kerülő játékok túlnyomó részéhez a megjelenés után néhány nappal már elérhető az interneten egy **javítócsomag** (patch). Tudom én, hogy a határidők szorosak. Tudom én, hogy lehetetlen az összes videokártyán és játékvezérlőn tesztelni az adott programot. Ha egy patch ezeket a hibákat orvosolja, azt még el tudom fogadni. Azt viszont nem, amikor a kb. 18 évig fejlesztett Max Payne-hez két nap múlva megjelenik egy javítás, amely a következő bugot szeretné orvosolni: Win2000 alatt a pályák betöltésekor elég gyakran elszáll a játék. Ez egy ennyire új oprendszer lenne? Rendben van, ingyen kapjuk a patch-eket, de képzeljük magunkat annak az embernek a helyébe, aki beruház például a fent említett (egyébként zseniális) játékra és az otthon darabokra fagy. Egy szó, mint száz, hogy finom legyek: az internet megjelenésével mintha valamelyest enyhült volna a bétateszterek szigora.

6. Mindannyian tudjuk, hogy **a CD-írás eddig sohasem látott méreteket öltött** az egész világon. Mivel ez a téma külön is megérne egy HD-t, most csupán egyszerű tényként közlöm. Jöhetnek ki az újabbnál-újabb védelmi programok, ez egy olyan verseny, amelyet nem a fejlesztők fognak megnyerni. Ezzel viszont az egyes programok életciklusa jelentősen lerövidült. Egy eredeti programra az ember sokkal több időt szán, ha már annyi pénzt kiadott érte. Egy másolt lemezekkel játszó gamer viszont meglehet, hogy az első kellemetlen élménynél a következő anyagért nyúl. Ez a jövőkép — valljuk be — minket sem dobna fel, ha egy fejlesztőcégnél dolgoznánk. Ezért én ezt is fontos tényezőnek tekintem, amikor minőségromlásról beszélünk.

7. Vannak programok, amelyek megjelenését komoly érdeklődés kíséri a versenytársak részéről. Ezek általában egy, a stílust gyökeresen megváltoztató újítást tartalmaznak. Ha a játék sikeres lesz, már neki is láthatunk fogadásokat kötni, hány **klón** is fog megjelenni a következő év során. Példák? A Tomb Raider megjelenése és sikere után hirtelen mindenki akcióval dúsított külső nézőpontos mászkálós játékokat kezdett fejleszteni. Vadász- és kvízjátékokkal is dugig vannak a boltok polcai. Ez egy dolog. Az igazi bajt én akkor érzem, amikor az aktuális trendek egyébként reményteljes kezdeményezéseket tesznek tönkre. Itt megemlíthetem az eredetileg sokkal több kalandelemet tartalmazó Indiana Jones and the Infernal Machine-t, amelyből végül egy csúnya Tomb Raider klón lett. Vagy a mostani számban szereplő Legends of Might and Magic-et, amely a tervek szerint egy remekbe szabott FPS lett volna teljesértékű egyjátékos üzemmóddal és rengeteg RPG-elemmel. A végeredmény? Egy nagyon elrontott Counter-Strike másolat.

8. A fejlesztőknek sokszor komoly gondot okoz **megtalálni a helyes arányokat**. Hány olyan játékot ismertek például, ahol az egy- és a többjátékos üzemmódot is kipróbálva azt mondhattátok, hogy mindkét részre kellő figyelmet fordítottak? Az alapvetően egyjátékos módra épülő játékokhoz sokszor csak a kiadó kedvéért csapják hozzá a multiplayer részt (lásd Screamer 4x4). Vagy pont fordítva. Nem hiszed? Ajánlom a Legends... egyjátékos üzemmódját. Hasonlóan kevés figyelmet élvez a grafika és a játékmenet közötti arány. Hány és hány olyan programot láttunk, amelyről sütött, hogy a fejlesztők a legtöbb munkaórát a grafika tuningolásával töltötték, viszont vagy unalmas, vagy játszhatatlan, vagy elviselhetetlenül nehéz? Nem keveset.

9. Utolsó sirámom azokhoz a kiadókhoz szól, akik sportot űznek **a játékosok kifosztásá**ból. Azokra a programokra gondolok, amelyekről már megjelenésükkor mindenki tudja, hogy ki fognak adni hozzá egy küldetéslemezt. Persze a küldetésszerkesztő csak azon lesz rajta. Persze a multiplayer részt csak akkor próbálhatod ki, ha azt is megveszed. Persze a grafikus motor csak az azon található fájlok feltelepítése után lesz képes 320x240-es felbontásnál jobbat produkálni. Tovább is van, mondjam még?

Nem mondom. Tudom, hogy nagyon nehéz kenyér játékfejlesztéssel foglalkozni. A verseny hatalmas, a piac telített, a kalózkodás szűnni nem akar. Viszont azt vallom, hogy ebben az esetben nem az a megoldás, hogy rossz és/vagy eredetiségtől mentes játékokat hozunk forgalomba. Ezzel a kiadók csak azt érik el, hogy az egyszerű gamer még inkább a kalózokra fog támaszkodni, ha ki szeretne próbálni egy új programot. Ha tehetném, minden fejlesztőcsapatnak feltenném a következő kérdést. Olyan a játékod, amelyről a fórumokon azt fogod olvasni, ez annyira jó, hogy inkább megveszem eredetiben? Ugyanis véleményem szerint a játékosok igenis megfizetik a minőséget, de CSAK a minőséget.

És hogy mit tartogat a jövő? Abban biztos vagyok, hogy egy ideig még gyakran kell tesztelnem rossz játékokat. Csak remélni tudom, hogy az idő a minőségi programokat készítő cégeket fogja igazolni és a csata végén ők maradnak állva. Szerencsénkre rengeteg gyártó átpártolt már a gyorsabb sikert és nyereséget ígérő konzolok piacára. Szerintem ne szomorkodjunk. ☺

Aztán abban is biztos vagyok, hogy a következő néhány év az online játékoktól lesz hangos. A Star Wars Galaxies reményeim szerint alapjaiban fogja megrengetni az iparágat és egyre több olyan program megjelenését várom, amely intelligensen használja ki a világhálóban rejlő lehetőségeket.

Ti pedig, kedves olvasók, lelkesebben olvassátok az 576Kbyte-ot, mint valaha. Kollégáim nevében is megígérhetem, hogy legjobb tudásunk szerint fogunk írni a megjelenő játékokról, ezzel is segítve a választást.

[illegible]

A hónap bukása

Sega GT – Száguldás a Nippon pokolban

Kedves autóverseny-megszállott barátaim! E hónapban a „pocskondia rovatra" gyűltünk egybe, hogy elmerengjünk kicsit a szánalmas szó jelentésén. Nos, az Étermező Piskótár szerint az egészséges önkritikával rendelkező játékkészítő utolsó mondatának eme építőköve a következőt ejti béka alá: hitvány, silány, elhanyagolt állapotban lévő — lásd még SEGA GT címszó alatt. Ráklikkeltem tehát a szemhéjammal erre a furcsa, misztikus hat betűs (plusz szóköz!) mozaikszóra, ami sokmilliónyi vízhólyagos ujjú konzol-függő vérnyomását emelte oly sok éven át. Így szól tehát az írás:

„Autóverseny paródia. A Sega és a Wow Entertainment végterméke. A futószalagon megbújva a tucatnyi baseballjáték, manga-pajzán-akció és horgász-szimulátor között japán KERMI meósai észre sem vették, hogy miféle rettenet szabadult a mit sem szimatoló játékos-társadalomra. A világ legnagyobb átverése, Rézmező Dávid szépséges Klaudián alkalmazott bugyi eltüntető trükkjét leszámítva. Egy igen izzadtságszagú kísérlet, hogy kiszúrják a PC tulajdonosok „második"☺ legkényesebb érzékszervét. Egy SEGA platformról adaptált, minőségében arra a korszakra emlékeztető, mikor az első poligonvilágba csöppent, numerikus analízisből és geometriai modellezésből semmit sem tudó, pattanásos ülepű, képzetlen játékprogramozók felütötték a fejüket, és az álláshirdetés rovatokat. A korszakra, mikor még a Test Drive, és a Need For Speed korai egyedei uralták a Földet a dinoszauruszokkal karöltve."

Egy zseniális marketing stratéga megneszelte, hogy az eredeti Dreamcast változat jelenlegi 4.99$-es árát összekombinálva a nyerscédé, illetve a kiadó dizájnlémereinek erőfeszítéseivel, egy remekül eladható játékot lehetne kipattintani a szürkeállományból, és 19.99$-ért (mert ennyi a megrendelési „Preis") talán még elpasszolható is lenne. Hisz annyi maszlagot megkajálnak az emberek (pl. hogy Britnyi nem is vett részt a Szilikon Völgyben egy idegenvezetős túrán...). Szóval bedobozolták a vérszomjas szoft-ot, ami emberek illúzióival táplálkozik, ha csak nem lép közbe időben a Telepítő Varázsló „uninstall-pálcája". Megbízható forrás szerint világszerte tizennégy eladást regisztráltak az első hónapban, igaz ebből kilenc egy közép-amerikai falucskában következett be. Kiszivárgott azonban, hogy mindössze egy, a Sega szállítmánnyal teherbe ejtett DC-7-es zuhant ott le, és helybeliek a romok közt kutatva leltek a kilenc épnek tűnő pakkra. Nem sokkal később tömeges kék-halált regisztráltak a környéken (az FBI a helyszínre kivonulva egyben felgöngyölített egy nemzetközi húsvéti tojás-készítő gerillabandát, akik fénykábellel kapcsolódva a „kultúr"-ban felállított műholdvevőre, évek óta fagyasztották jóhiszemű emberek oprendszereit — BG ájlávjú ímélekkel üdvözölte az akció életben marad tagjait). Nos ezt a szállítmányt is az „eladott példányok" listához csapták a felelőtlen produkciós menedzserek.

Közelebbről vizsgálva a szóban forgó RAM-szívót, rögtön kilóg a féltengely. A „Setup" menü soha nem látott spártaisággal mindössze a billentyű-kötések megválasztását engedélyezi. Felbontás-, és driverbeállítás nada. Csak arra pöröghet az egyszerű próbálkozó, hogy Z-buffert, vagy a rejtélyes W-buffert válassza. Aki túléli ezt a megerőltető agyi kalóriaégetést, annak még le kell küzdenie egy kissé lepukkant AVI introt, és kezdődhet az időutazás vissza a dínók korába.

A további menüpontok a játékmódok lehetőségeit rejtik magukban. De mik is ezek? Single Race (pályavizit — kedvcsináló ellenkező előjellel), Championship (egy agyonbonyolított, de kétségtelenül a legígéretesebb aspektusa a Sega GT-nek), Time Attack (a bajnokság mellet egyéni időfutamokkal vigasztalódhat a játékos), Dual Race (ketten együtt szidhatják a programozó netovábbjait), és a Replay Booth (az elmentett visszajátszások panteonja). A fentebb említett Bajnokságra érdemes egy fél bekezdést áldozni a józanész oltárán. Először is a különböző géposztályokban való versenyzéshez szükséges jogosítványt kell megszerezni. Aztán kocsit venni a szalonban, vagy a használtvas dílernél (a kezdőösszeg, amivel hazardírozhat a próbálkozó igen csekély, egy rosszabb estén eltapsolható egy 1 csillagos restiben is). A Carozzeria nevű lebujban szétcsúszott darabokból összedobható egy járgány, de megint csak a kezdőktől távol álló összegekért. A garázsban tuningolás és finombeállítás eszközölhető azok számára, akik még ennél a résznél is a Sega GT-vel játszanak.



Több mint egy tucat autógyár (amerikai, japán, és európai mammutcégek, de többségük soha a rosszillatú életben nem indított gépet GT versenyen) 100-110 új és használt járgányát 22 igen gyenge kivitelű pályán terelgetheti mindenki, aki nincs teljes birtokában szellemi képességének. Az autóválaszték nevetséges. Vajon hol versenyeznek egyterű, meg kis városi szösszenetekkel GT bajnokságban? Sehol az immár védjeggyé avanzsált Kagayama/Comas páros sárga Pennzoil Nissan-ja. És egyáltalán, brrrrr.

A grafika az viszont tényleg katasztrófális. Néhány gyengén raytracelt, járműnek látszó tárgy szöszmötöl az itt-ott pixelesnek tűnő „katlanokban". Semmi törés és fizikai modell, ami versenyképessé tehetné a SGT-t a játékpiacon.

A zene Commodore64-en is gyengének tűnhetett egy kutyaöltővel ezelőtt, így azt jobb lenne kikapcsolni. De ilyen beállítási lehetőség nincs.

És végül, mondhatni az utolsó szög a koporsóban: az ESC gomb használata végzetes összeomláshoz vezethet, így azt mindenképp kerülni ajánlatos.

A kedves kiadó a panaszrovat felkeresését a neten csak 13 éven felülieknek ajánlja, nos maga a játék pedig szigorúan 6 éven aluliaknak ajánlott, hisz csak ők képesek a bosszúságukat gyermeki ártatlansággal a normálisnál nagyobb mennyiségű szájszéli nyálcsorgatással levezetni, az idősebb korosztályok (ki-ki a vérmérsékelte szerint) hajlamosabb az építőkocka vár, netán az értékesebb TV Shop-os használati tárgyak röppályáját bakancsorrhoz egyeztetni.

A bosszúság pixelfelhői pedig igen sötét téllé változtatják jókedvünk nyarát.

Ender Wiggin







Cinkelt lapok

Anachronox

Cheat kódok aktiválása:
Keresd meg a játék könyvtárában az "Anachronox\anoxdata\CONFIGS\Default.cfg fájlt, készíts róla biztonsági másolatot, majd nyisd meg egy szövegszerkesztővel (notepad). Keresd meg a megnyitott fájlban a "set debug 0" sort, és a "0"-t javítsd át "1"-re. Ezután játék közben a [~] lenyomására előjön a konzol, ahová beírhatod a következő kódokat:

invoke 1:86
Cheat menü
battlewin
Ütközet megnyerése
noclip
Átjárás a falakon
exec noxdrop, exec noxdrop_ai, exec bed, exec envshot
Néhány speciális beállítás
Map
Helyszín váltás

Helyszínek:
tours
tours2
bricksb
hovel
rowdys
bricksd
whacks
zordos
mmuseum
onegate
bricksc
casinox
tenements
bricksc2
franks
grumpos
mystech1
mystech2
sewagic1
sewagic2
slounge
museum
vendomart
senderss
scommons
sendormitory
routubes1
routubes2
mugmug
redlight
sexmach
orange
tubbies
slutopia
starport
labbuilding
servicetunnel
sunstrip
votowne
chamber
republic
warshipbay
hephpoor
hephaestus
hephtower1
hephtower2
hephfactory
hephpipes
hephlava
levant1
levant2
levant
kraptonbay
kraptonmaze
kraptonjail
ballotine
baltown
doren
waugees
whitendon
whitecaves
tensil
temple
commiteon
commbase
limbus
crevicelanding
crevice

Conquest: Frontier Wars

Játék közben az [ENTER] megnyomása után, beírhatod a következő kifejezést, amivel aktiválhatod a "cheat" kódokat.

A beírt kódok kis és nagybetű érzékenyek, ezért figyelj oda, hogy minden kifejezést pontosan úgy írj be, ahogy itt látható!

„Give the sushi to Sean"
Engedélyezi a cheateket (a megfelelő üzenet előugrik a képernyőre). Az [ENTER] megnyomása után beírhatod a következő kifejezéseket:

Do you smell something?
Üzemanyag
The courage of the fearless crew
Legénység
Some Great Reward
Maximális kitermelés
A winner is you!
Küldetés megnyerése
I am evil Homer
Küldetés elvesztése
spacebridge
Küldetés lejátszható
The Master Builders
Gyors építkezés
Your chicks for free
Az épületek ingyen
The Ultimate Doom
Játékos megsemmisítése
If they could see me now
Teljes terület belátható
I'll rip out your optics
Normál belátható terület
I can see clearly now
A felfedezett területen minden látható
I want a raise
Érc a termeléshez

Independence War 2 Edge of Chaos

Nyisd meg a játék könyvtárában a "defaults.ini" fájlt egy szövegszerkesztővel, és keresd meg benne a "developer_mode = 0" sort. A "0"-t javítsd át "1"-re. Ezután a játék "configs" könyvtárában keresd meg a "default.ini" fájlt, és egy szövegszerkesztővel megnyitva a végére a "cheat key section" alá írd be a következő sorokat:

[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT

Az eredmény a következő lesz:

[CTRL+ALT+I]
Legyőzhetetlen
[CTRL+ALT+X]
Az aktuális célpont megsemmisítése
[CTRL+ALT+G]
Ugrás az aktuális célponthoz
[CTRL+ALT+K]
Önmegsemmisítés

Legends Of Might And Magic

Kezdj egy játékot varázslónőként (Sorceress) és a jobb egérgomb lenyomása mellett nyomd meg a [V] betűt. Engedd el az egér jobb gombot, és nyomd meg újra a [V] betűt. Ha jól csináltad, akkor ezután az egér jobb gombjának a lenyomásakor egy fénysugár fog kijönni a varázspálcádból, addig, amíg újból meg nem nyomod.

Max Payne

A konzol aktivizálásához a „-developer" paraméterrel kell elindítani a játékot. Jobb egérgomb kattintással a játék ikonjára az asztalon, majd a tulajdonság menüpontot választva, a „C:\Program Files\Max Payne\Maxpayne.exe -developer"-re javítsd ki a "cél" sorban lévő szöveget. Ezután játék közben az [F12] megnyomására előjön a konzol, ahová berhatod a kódokat.

god
Isten mód
mortal
Istenmód kikapcsolása
getallweapons
Minden fegyver
getinfiniteammo
Végtelen lőszer
noclip
Átjárás a falakon
noclip_off
Nincs átjárás a falakon
getbullettime
Nem fogy el a végrehajtás ideje
showfps
A FPS megjelenítése
getpainkillers
8 "PainKillers"-t kapsz
c_addhealth (100)
100 életerőt kapsz
Jump10(20,30)
Ugrás 10(20,30) láb magasra
get [tárgy neve]
Tárgy megszerzése

Tárgylista
GetBaseballbat
GetBeretta
GetBerettaDual
GetDualBeretta
GetDesertEagle
GetSawedShotgun
GetPumpShotgun
GetJackhammer
GetIngram
GetIngramDual
GetDualIngram
GetMP5
GetColtCommando
GetMolotov
GetGrenade
GetM79
GetSniper
GetHealth
GetPainkillers
GetBulletTime

Primal Prey

Játék közben az [F2] megnyomása után felbukkanó ablakba beírhatod a következő kódokat:

momoney
Extra bevétel (Weapons/Equip Menu)
dinogod
Isten mód (Hunt Screen)
actor find (dino neve)
A legközelebbi ilyen nevű dino-hoz kerülsz (Hunt Screen)

Technomage

Játék közben az [ENTER] megnyomása után beírhatod a következő kódokat.

victory is mine
Játék megnyerése
now you die
Játék elvesztése
fill this bag
Kapsz 10,000 aranyat
revelation
Teljes térkép
build anything
Minden épület felépíthető
give me power
Minden varázslat használható
cheezy towers
A varázslatoknak nincs távolság határa
restoration



"Hit Points" vissza állítása
frame it
FPS megjelenítése
i'm a loser baby
Játék elvesztése
grow up
A kijelölt hős +5 szintet előbbre lép
Techno
Megkapod a maximális erőt, minden varázslatot, 99 helyet az "inventory"-ban, minden fegyvert, és egy szintet előbbre lépsz.

Half-Life: Blue Shift
A cheatek használatához, az előző részeknél már megismert módon, a [„C:\GameFolder\bshift.exe" —console] paranccsal kell elindítani a játékot, és akkor a [~] billentyű megnyomására előjön a konzol, ahová a cheatek aktivizálása a következő paranccsal történik: [„sv_cheats 1" (cheat kód „").

God
Istenmód
Notarget
Sérthetetlenség
Noclip
Átjárás a falakon
impulse 101
Minden fegyver
sv_gravity x
A gravitáció beállítása. Alaphelyzetben X=800. Az X helyére minél kisebb számot beírva csökken a gravitáció egészen a nulláig.
sv_accelerate x
Az ugrások közbeni gyorsulás. Alaphelyzetben X=10. Az X helyére beírt nagyobb szám nagyobb gyorsulást állít be.
skill x
A játék erősségi fokának beállítása. 1= kezdő, 3= kemény
map x
Adott térkép behívása. Az X helyére a következő pályakódokat írhatod be:

ba_canal1
ba_canal1b
ba_canal2
ba_canal3
ba_elevator
ba_hazard1
ba_hazard2
ba_hazard3
ba_hazard4
ba_hazard5
ba_hazard6
ba_maint
ba_outro
ba_power1
ba_power2
ba_security1
ba_security2
ba_teleport1
ba_teleport2
ba_tram1
ba_tram2
ba_tram3
ba_xen1
ba_xen2
ba_xen3
ba_xen4
ba_xen5
ba_xen6
ba_yard1
ba_yard2
ba_yard3
ba_yard3a
ba_yard3b
ba_yard4
ba_yard4a
ba_yard5
ba_yard5a

Leadfoot: Stadium Off-Road Racing

Az új bajnokság választása képernyőn írd be [MEGASAXON] és kapsz 1 millió dollárt

Shogo: Mobile Armor Division

[új cheatek]
Nyomd meg a [T] billentyűt és a megjelenő ablakba írd be:

MPGOD
Isten mód
MPKFA
Teljes életerő, Teljes lőszer és páncél
MPHEALTH
Teljes életerő
MPAMMO
Teljes lőszer
MPARMOR
Teljes páncél
MPCLIP
Átjárás a falakon
MPPOS
Pozíció megmutatása
MPCAMERA
Kamera igazítása a helyzethez
MPLIGHTSCAPE
Háttér világítás igazítása a helyzethez
MPMECH
Gépész lecserélése
MPANIME
Robbanás kicserélése Japán stílusúra
MPTEARS
Végtelen lőszer
MPONFOOT
Engedélyezed a szintugrást, a pálya nevének beírásával. (world [pályanév])

Pálya nevek:

01 Ambush
02 Quarters
03 MCA_Dock
04 Shuttlebay
05 LZ_Minotaur
06 Entrance
07 Avernus1
08 Airshafts
09 Comm1
10 Comm2
12 Comm3
13 New_MCA
14 Maritropa1
15 Depot
16 Slums
17 Lost_Cat
18 Slums
19 Rendezvous
20 Maritropa1
21 Maritropa2
22 Tram
24 CMC_Sec1
25 CMC_Sec2
26 Tram
27 New_MCA
28 Airshipdock
29 Airship
30 Research
31 Avernus1
32 Museum
33 Quarters
34 Energy_Plant
34 Spires
35 Command
35 Fortress
36 Elevator
36 Kato_Center
37 Gabriel

Baldurs Gate 2

Nyisd meg a [Baldur.ini] fájlt a notepad-al és írd be a végére : Debug Mode=1. Mentsd el a fájlt, és indítsd el normás módon a játékot, és ezután játék közben a [Ctrl+Space] megnyomására előhívható a konzol, ahová a cheat kódokat beírhatod.

XP a csapatodnak
CLUAConsole:SetCurrentXP(„a kívánt pontszám")

Arany
CLUAConsole:AddGold(„a kívánt arany mennyiség")

Tárgyak megszerzése
CLUAConsole:CreateItem(„a tárgy kódja",minősége)
Pédául egy azonosító tekercset így kérhetsz:
CLUAConsole:CreateItem(„scrl75",100)

Ime a lista a tárgyakról, és a kódjaikról

chan06--Drizzt's +4 Chainmail
leat08---Studded Leather +3:Shadow Armor
plat05--Full Plate +1
helm04--Helm of Defense
shld04--Medium Shield +1
shld06--Large Shield +1
shld17--Buckler +1
ring07--Ring of Protection +2
ring08--Ring of Wizardry
brac14--Bracers of Defense AC 4
clck02--Cloak of Protection +2
belt06--Girdle of Hill Giant Strength
boot01--Boots of Speed
staf08--Martial Staff +3
hamm08--War Hammer +2
sw1h09--Short Sword +2
sw1h40--Blade of Roses(LongSword +3 +2Cha)
sw1h49--Ninja-To +1
sw2h09--Warblade(2-H sword +4)
bow18--Shortbow +2
bow17--Longbow +2
slng03--Sling +3
ax1h03--Battle Axe +2
halb03--Halberd +2

Teremtmények készítése
CreateCreature(„a lény kódja")
dragred=Red Dragon
dragblac=Black Dragon
dragsilv=Silver Dragon
demnabo1=Nabassu
dempi01=Pit Fiend
uddeath=Demon Knight

Ugrás egy területre
MoveToArea(„a terület kódja")
AR0900=Templom
AR0800=Temető
AR0400=Nyomornegyed
AR0700=Sétány
AR1000=Kormány épület
AR0500=Híd
AR0300=Kikötő
AR0020=Városkapu
AR1100=Umar erdeje
AR2500="Suldanesslar"
AR2900=A kilenc pokol
AR1201=A sárkány területe
AR1512=Elmegyógyintézet
AR0801=Bodhis kazamatája
AR0516=Astral börtöne
AR0411=Planar területe
AR0202=Vakok intézete
AR0204=Rift kazamatája
AR0414=Démonok földje
AR1300=De'Arnise odúja
AR2000=Piac
AR1900=Druidák ligete

Maximálsi státusz
CTRL+SHFT+8

Teljes térkép
ExploreArea()

Teljes életerő
CTRL+R

Ugrás a kurzor helyére
CTRL+J

Az ellenfél azonnali legyőzése, amelyikre a kurzor mutat
CTRL+Y

Páncél osztály cseréje
CTRL+1

Karakter modell cseréje, amelyikre a kurzor mutat
CTRL+6 és CTRL+7

AKNÁK AZ ÚTON...

http://www.kutyakaki.com



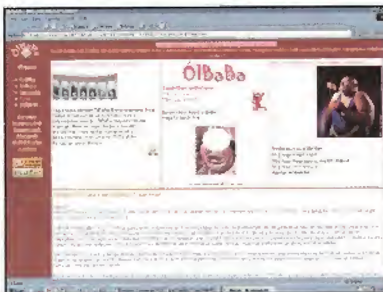
Ahová lépek ott szörny terem. Valamikor régebben volt egy hasonló című film a mozikban. A mondás — már ha lehet ezt annak hívni — ma is aktuális, csak más formában érvényes. Pesten járkálva az utcákon mindenki találkozhat szörnyekkel. Termetre nem mindegyik veszélyes, de azért képesek kárt okozni a gyanútlan járókelőknek, főleg ha nem figyelünk oda eléggé. A „kár" elsősorban az ember szaglószervét és szépérzékét hivatott zavarni. Főleg akkor kínos, amikor egy nyugodt belvárosi sétát követően beszállunk egy túlzsúfolt liftbe. Érezni lehet, hogy már odakint sem volt minden rendben. Olyan, mintha az ember egyik (rosszabb esetben mindkét) cipőtalpára légpárnát ragasztottak volna. Furcsán sikamlós a járás, aztán később kopik a párna, és már nem is foglalkozunk vele. A szűk, nehezen szellőztethető helyiségekben viszont újra felmerül a probléma. Érezhető, valami nincs rendben a levegővel. Csak nem köze volt a sikamlós járáshoz a dolognak? Ilyenkor már késő morfondírozni, leégtünk. Bizonyára már kitaláltátok, hogy miről is lehet szó. A kutyák által hátrahagyott „csomagok" jelenléte mindenhol megtapasztalható. Légyen vidék vagy nagyváros, lépten-nyomon beléjük botolhatunk. Nem is volna a téma e világi, ha meg nem került volna fel az Internetre. Bármennyire is vicces, de igen érdekes, és néha elgondolkodtató történetek sokasága került már fel a világhálóra. Ezek egyik gyöngyszeme a kutyakaki Magyar honlapja, ahol mindent megtudhatsz a kutyakakiról, amit eddig nem mertél megkérdezni. Szórakoztató hülyeségek, letölthető flash marhaságok, képeslapok, videók, és egyéb — főleg humoros — apróságok tömkelege. Kutyakaki RULEZ!!!!!



IRÁNY A MALAC-ÓLBABA.

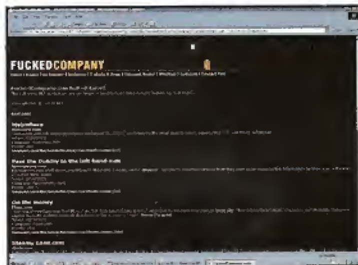
http://www.extra.hu/olbaba/

A szatirikus netfolyam az egy betegség? Pennicilinnel gyógyítható? Eljönnek Kovács Mártiért az UFO-k 2002. januárjában? Aztán a Gyogyi gyógyhatású ital beszerzésének és hatásának teljes, hat oldalas tájékoztatója is megvan. Isaura még mindig rabszolga? A kockázatokról és mellékhatásokról nyilatkozik a weboldal ápolónője: „Mielőtt beveszed az ÓlBaBát, olvasd el az alábbi tájékoztatót: A szer a marháskodás és szellemeskedés serkentésére szolgál, túladagolása veszélyes lehet a marhákra és szellemekre! Aki egyik sem, korlátlanul szedheti!" Tehát mindenki, aki legalább ilyen mértékben tisztában van saját képességeinek határaival, egészen nyugodtan szedje továbbra is az ÓlBaBát. Egyébként, NO COMMENT.



KI...SZOTT EGY CÉG AZ A....

http://www.fuckedcompany.com/hof/



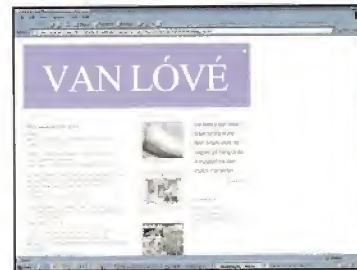
Nincs is jobb bosszú egy cég ellen, mint nyilvánosan megalázni, és a sárba tiporni a becsületüket (már ha tényleg megérdemlik). Akármilyen fájó is a dolog, de mindannyiunkat ért már jogtalan igazságtalanság. Ez főleg akkor bosszantó az egyszerű emberek részére, ha valami multinacionális nagyhatalom vezető világcége követi el. Mondjuk folyamatosan rossz a telefonvonal, és mi ezért állandóan zaklatjuk a telefontársaságot. Az persze az első tíz alkalommal még csak a füle botját sem hajlandó megmozdítani, majd valamikor egy hónappal a bejelentéseink után kiványszorogtat egy szerelőt. Mindezek után már olaj a tűzre, hogy ha három napos késedelemmel fizetjük be a számlánkat, akkor kikapcsolják a vonalat (ami végre nem recseg), és még be is perelnek bennünket. Erre aztán szegény emberke hová fordulhatna a panaszával, ha nem a nagyközönséghez. Szépen megnyitjuk a fórumot, majd ami belefér alapon kiírhatjuk a bennünk felgyülemlett „sarat". Cenzúra nix, azt ír mindenki, amit csak akar. Egyetlen kikötés van csupán, mégpedig az, hogy nevén kell nevezni a céget, bármekkora óriásról is legyen szó. Ugyanitt olvashatóak a régebbi bejegyzések a többi hozzászóló részéről. Nagyszerű szavazólisták segítségével voksolhatunk a legszemetebb cégre, valamint bővíthetjük is azt a saját véleményünkkel és hozzászólásainkkal. Elgondolkodtató, hogy mennyire pihentagyúak az emberek, bár szerintem eme ötlet követendő példa.

VAN LÓVÉ!!

http://www.extra.hu/plastik2/

No, ide aztán tényleg meg kellett gondolni, mit is írjak? Az első néhány órában még kicsit nehezen tértem magamhoz „JÓZSI" (már ha ez a neve) tevékenykedéseit szemlélve. Ez a weblap tulajdonképpen mire hivatott? A linkek, és a mögötte rejlő magasan kvalifikált elme által világgá kürtölt őrültségek, aztán meg a filozófusokat megszégyenítő elmevillogtatások.
Példa: „Dr. Karmazsin Márta tüdőgyógyász szakorvos betör az Internetre, és orális örömökben részesít". „Kockafejű munkatársaim jelentik, hogy megjelent a Windows RG". „Ma este a MEGDOBÁLSZBAN vacsoráztam". Aztán itt vannak az „álművészkedéseim" című rovatok. Bennük egy fiatalember pózol (talán Józsi??), miközben egy világfájdalommal telített isten arcát hordozza maszkként a fején. A pálmát viszont minden bizonnyal az idézetek viszik el, melyeket még maga a nagy álmodozó világfi, Juan Antonio Szopratosz is megirigyelne. Példa: „Drogok? Igen vannak. Külföldön is, sőt mindenhol. Viszont amíg nálunk mindenkit lecsuknak, meg bűnözőnek néznek, addig külföldön megtanítják a helyes használatát".
Erre a válasz: A drogok helyes használata. Nagyon elmés. „És amíg nálunk az Uhrin Benedeknek legalább akkora rajongótábora van, mint egy Richie Hawtinnak addig finoman fogalmazva is elkeserítőnek találom a helyzetünket"
Erre a válasz: Szerintem inkább isteni szerencse. Emberek, tovább nem bírom, ezt inkább nézze meg mindenki. Ja, és VAN LÓVÉ...





HTTP://

BABOT BABBAL.

http://mars.arts.u-szeged.hu/~sajt/mrbean/index.html

Mikoron először fény vetült a macskakőre. Aztán a megváltó megajándékozta tékozló gyermekét az örömmel. Elküldte hozzá prófétáját, hogy vidámságot és mosolygással teli perceket hozzon erre a bűnnel és szomorúsággal telített világba. Nem engedhette tovább, hogy az első emberpár leszármazottai fény nélkül bolyongjanak tovább az élet sötét útvesztőjében. Sokáig tartott a szenvedés, így hát mostantól újra eljövend a fény és boldogság korszaka. A sírásra görbülő szájak, újra megtelnek a nevetés ízének mámorító érzésével, hogy összerántsák a régóta dologtalan izmokat. Végül így szólt az úr: „Halljátok a varázsigét gyermekeim, és vegyetek erőt magatokon. Ma este megteremtem nektek a babot, s ti jóllakhattok vele."

Mr. Bean hét évvel ezelőtti feltűnése megrázó dolog volt számomra. Már azért is, mert nem voltam képes pontosan eldönteni, hogy tulajdonképp ki is ő. Tényleg egy szegény debil, vagy igaz a hír, hogy az eredeti szakmája mérnök Rowan Atkinsonnak? Ha többre is kíváncsi valaki, és szereti bab urat, esetleg le is töltögetne néhány igazi különlegességet, látogasson el a fenti linkre.

AZ ELEMISTÁK IS EMBEREK.

http://www.nexus.hu/sajt/Marcellodorta/

Emlékeztek még a jó kis tanárszövegekre? Valami olyasmire gondolok, amikor a tanár néni elmondta, hogy holnapra írjatok fogalmazást a szeretteitekről. Esetleg irodalom és nyelvtanórán fordult még elő az ötlet nélküli nebulók beparáztatása néhány fogalmazási feladattal. Az alábbi esetek kapcsán hihetetlen fogalmazások születtek.

Némelyik annyira durvára sikerült, hogy azóta is körbejár a tanár kollégák között, mint [illegible] kétségbe [illegible]

Eme gyöngyszemek némely példánya olyannyira mesés hírre tett szert, hogy világszerte elérhető közkinccsé nyilvánították őket. Amikor ezekbe beleolvas az ember, egy néhány pillanat erejéig újra gyermeknek érezheti magát. Megint átélheti az izgalommal teli perceket. Milyen is volt, ahogy a padtársunk fülét püfölték a vonalzóval (Micsinai Albert), közben pedig megpróbáltuk lelesni a fogalmazását.

Jómagam fogalmazásgátlót szedtem. A gyöngyszemek legjobbjai megtekinthetőek a Nápolyi elemisták honlapján.

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUSSSS....

http://www.medio.mh.se/~carolus/mpeindex.html



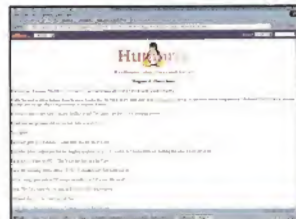
Beavis: Hey, what's going on?

Butt-head: Beavis, we're about to see the promised land...

A minap, éppen tévecsekkelés közben fedeztem fel a nagy hiányosságot az életemben. Úristen, én már legalább négy éve nem látta Monty Python filmet vagy műsort. Ezt a borzalmas hibát a lehető leggyorsabban orvosolni kell. Nosza irány az első netböngészde, aztán keresünk rá a régen látott arcokra. Őszintén szólva, elszomorító eredményt kaptam, ugyanis nagyon kevés cucc van fent. Legalább egy óráig kutatgattam a linkek között (melyeknek a kilencven százaléka döglött volt), míg végre ráleltem egy igazi rajongó által létrehozott picinyke oldalra. Bár kicsinek látszott, később kiderült, nem is olyan vészes. Egy óránál is többet barangoltam rajta, és üdvözült mosollyal a képemen láttam, hogy emberünk begyűjtötte az összes még eldugott (de működő) oldal címét, ahol a Monty Pythonról olvashatunk. Egy biztos, jókedvben nem lesz hiány. Kár, hogy az alapító tagok közül volt olyan, aki ezt nem érhette meg.

BÁNTÓ SZLOGENEK CSAK JÓ DOLGOKRÓL SZÜLETHETNEK...

http://i-want-a-website.com/about-linux/slogans.shtml



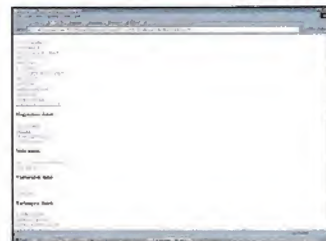
...Ezért bármennyire is szidjuk az operációs rendszerünket, vagy egy a boltokban vásárolt gagyi hardverelemet, nem biztos, hogy nekünk lesz igazunk.

Az már a legtöbbünkkel előfordult, hogy egy megszerzett (olykor súlyos ezreket érő) apróság fölött órákig kellet időznünk, és még akkor sem biztos, hogy dűlőre jutottunk volna vele. Próbálgatjuk, szidjuk, aztán már a falhoz csapás pillanata közeleg, mikor észreveszünk egy kisbetűkkel szedett részt a használati utasításban. Nosza újra pattanjunk hát neki, és lőn csoda, megoldódott a gond. A címben elha[illegible] igaz, mert minél professzionálisabb, kifino[illegible] egy szoftver vagy hardver, annál komolyabb gondot okoz számunkra az üzembe helyezése. A Humorix weboldala pontosan erről az oldalról közelíti meg a kérdést. Egyrészt szuper szlogeneket olvashatunk a világ minden tájáról, minden számítógépes gondról. Külön kategóriákba lebontott történetek olvashatóak az idősebb programozók jópofa történeteiről. Az oldal eléggé szúrós szemmel követi világunk legtöbb gondját (és kellemes percét) okozó bajkeverőit, a számítógépeket. Egy kis viszonzásul azért olvashatóak nagyon szépen felépített és leírt hibamegoldó írások és tanácsok is. Az adatbázis szabadon bővíthető saját tapasztalatainkkal, de csak angol nyelven.

MINT A MÓKUS, ÉS LENIN ELVTÁRS HELYETT.

http://tetete.hu/southpark/egy.html

Jajj. Back to the 80's. Vagy valami hasonló gondolat ötlik eszembe miközben, vidáman lapozgatom a daloskönyvek oldalait. A „Mint a Mókus" már eléggé idejét múltnak tűnhet a „Köszönjük néked Rákosi elvtárs" fület gyönyörködtető dallamai mellett. S mindezt — amiről én meggyőződéssel hittem, hogy tovább nem fokozható — még megtetézik honpolgáraink egy kis érdekességgel, a tábori dalok szöveggyűjteményének létrehozásával. Nem hiába hallottam a nagyapámtól a szövegeiben megbúvó huncutsággal, hogy „Te mán kölök sehun se lesző, amikó ezek még fújják a maguk nótájait". És mindezek tetejére most megint megerősítést nyertem arról, hogy nagyfater igazat beszélt. Már a CD-n megvásárolható BEST OF COMMUNISM is betette nálam az ajtót, aztán ennek még egy második része is napvilágot látott. Az utcán sétálgatva az egyik könyvárusnál felfigyeltem az „ELŐRE, avagy a munkásosztályt dicsőítő dalok szöveggyűjteménye" című frenetikus alkotásra. Melyet amellett, hogy 1299.- Ft-ért tudták vesztegetni, még vásároltak is az emberek. Élükön egy 20-25 év körüli egyetemistával. Akit még rajtuk kívül érdekel a téma, valamint a turista dalok, vízitúrázók dalai, síelő dalok, barlangász dalok, geológus dalok, diák dalok, katona és betyárdalok, meg legalább ötven különböző témakör, az ne hagyja ki a fenti linket.



-Uriel-

Csevegő

Amikor ezeket a sorokat olvassátok, már javában dúl a szeptember, egyesek az iskolapadot támasztják, mások minden bizonnyal nyári szabadságuk fáradalmait pihenik ki munkahelyükön. Jómagam azonban még az augusztusi napsütés hevében izzadozva rovom ezeket a sorokat, és próbálok valamiféle értelmes Csevegőt összehozni abból a kevés levélből, amit az egy hónapos szünet alatt küldtetek nekünk. A levelek mennyiségének köszönhetően e havi Csevegőnk sajnos két oldalassá töpörödött — innentől kezdve csak rajtatok múlik, hogy újra visszahízzon a már jól megszokott négy oldalra, szóval küldjetek sok levelet!
Most pedig lássuk, miféle kérdések foglalkoztattak titeket az elmúlt egy hónapban!

Tisztelet a 576kbyte szerkesztőségének.
Lenne itt valami amit szívesen leírnék ide, így hát le is írom.:-Az első 576kbyte-ot 1998 februárjában vettem 318ft-ért. Ami nagyom megtettszett benne hogy a játékokból kiszedett képekbe mindig volt egy rublika betéve ahol mindig ott virítottak a jó beszólásaitok.Ezt például nagyon hiányolom a mostani számokból.Árban viszont már túl soknak tarom a 796ft-ot.
Egyszerűen nem éri meg. Talán ha lenne benne több kód a játékokhoz, ha a játékokat kategóriákra osztanátok és mindegyik kategóriából ugyanannyi játékismertetőt raknátok az újságba(mert még most is beleestek abba a hobába hogy az újság fele vagy replőszimulátorokól van írva, vagy pl.:Age of empires szerű játékokról)és ezeket a kategóriákat az újság szélén különböző szinekkel jelölnétek mint ahogy a katalógusokban van, ha a pószereket külön egy nejlonzacskóba raknátok (mert szószerint ki kell operálni az a lapok közül és annak az ismertetőnek ami mögötte van annak befellegzett). A kódokat úgy kellene megcsinálnotok mint az 576 konzolban a kód-x van.De az újságban például a Szösszenetet nagyon királynak talátom. Szerintem ha az 576 internetes oldalára nyitnátok egy fórumot akkor sokkal többen látogatnák azt is(pl.: Aki elakarja adni a gépét vagy használt játékot vásárolna).
Röviden ennyi. Peace!

Minden bizonnyal elég régen vehettél KByte-ot a kezedbe, hiszen a képaláírásokat már januárban visszahoztuk az újságba. Azt pedig, hogy milyen játékok ismertetői kerülnek az újságba, nem mi határozzuk meg, hanem a kiadók, akik megjelentetik a programokat — mi értelemszerűen mindig azokról írunk, amik az adott hónapban megjelennek. Ha sok szimulátor jön ki, akkor bizony sok szimulátor lesz az újságban, de ugyanez igaz bármely más kategóriára is. És ez már eleve meghatározza a cheat-rovat tartalmát is, hiszen igyekszünk mindig az aktuális címekhez keresni kódokat — ami sokszor nem is olyan könnyű!
Az internetes fórum problémájának megoldása már körvonalazódik Bagó Peti fejében, addig is azt javaslom, hogy látogasd meg nem hivatalos rajongói topicunkat az index.hu fórumán.
A poszter kérdés ilyen szempontból való megközelítése nekem nagyon tetszik, lelki szemeimmel szinte már látom is magam előtt az újságárus előtt kígyózó sorokba tömörült 576 rajongókat:
„— Csókolom, egy zacskó kilóbájtot kérnék!"
A Konzolt esetleg árulhatnák szeletbe is...

Hello!
Bocsánat a tegezésért, remélem, nem bántok meg vele senkit.
Nos. Nagyon tetszik az újság, tetszenek a PC játékok leírásai (legfőképpen azért azok, mert csak számítógépem van). Minden nagyon sirály, de lenne egy kérdésem:
Kapható lesz majd a „SHADOW OF MEMORIES" számítógépre? Mert láttam, hogy megjelent Playstation 2-re, csak sajna én ahhoz nem fogok hozzájutni. De iszonyúan szeretnék játszani ezzel a programmal, vagy legalábbis kipróbálni.
Izgatottan várom a választ. (Remélem, számomra pozitív lesz) Köszönöm szépen.
Üdvözlettel: Radnai-Tar Viktória

Viktória kedves, el kell keserítselek. A Shadow of Memories nem fog megjelenni PC-re. Az a nagy büdös helyzet, hogy a PlayStation 2, és eleve az új generációs konzolok (az X-Box kivételével) hardverüket tekintve némiképp eltérnek, teljesítményükben pedig túlszárnyalják az átlag PC-ket. Így — hacsak a fejlesztők nem kódolják már eleve külön PC-re is a játékot — nem sok esély van rá, hogy PS2 progikat lássunk viszont gépünkön. Egyébként ajánlom figyelmedbe Bagó Petit, aki a SOM téma nagy szaktekintélye, ha annyira tetszik a játék, tőle minden kérdésedre kielégítő választ kaphatsz.

(...) AZ ÚJSÁG NAGYON JÓ!!! Igaz,hogy csak ezt az egy ilyen lapot olvasom, de ezt már 3 éve. Hihetetlen fejlődésen ment keresztül a lap, SzJvc rulez!! Kezdi megérni az árát a magazin, a cikkek jók, bár néha lehetnének tartalmasabbak is. Kívülről szép az újság, talán a legszebb is. Csakhát mintha a poszterekkel lenne némi probléma...
Amióta újra van poszter, egyett sem raktam ki a falra, pedig ez nem normális dolog! Szóval lehettek volna poszterek olyan játékokról, mint a Black& White, Uefa Challenge, vagy esetleg a Tropico. Nem kell feltétlenül olyan posztereket berakni, amiken hemzseg a zombi meg a vér. Hű, már mennyit írtam, abba is hagyom. Jánosnak feltételenül gyógyulást!
Csá-
morfiusz

(...)Na a lényeg!
Szerintem tök jó az újsag meg minden csak az a baj hogy rövid!
ennyi pénzert amenyibe kerül ma 1 ajándek cd is járhatna!
De én azért veszem mert imádom hogy jó játékokról írtok és sokat!
a ***** ad cd t de olyan játékkokról ír ami az előző havi 576 ban már benne volt!
na mindegy!
A lényeg az hogy lehetne még bővíteni valamivel az újságot!
na bye!
Sold

Hi annak aki most a főszerkesztő!
Tényleg akkor most ki (lesz) a főszerkesztő, he? Na mindegy. A lényeg az, hogy nekem tetszik a lap. Jó minőség, király szöveg és viszonylag olcsó. Ha viszont lenne hozzá CD akkor sokkal drágább lenne és kevesebben vennék meg, mint így CD nélkül. Szerintem nem kell és nem is fog kelleni a laphoz CD. Ez így jó ahogy van. Igaz én még nem vagyok előfizető, de szerintem jó ötlet a „nagy száj"-as akció **(Micsoda?! Nyomás a postára rózsaszín fecniért azonnal!)**. Már kilenc hónapja veszem a lapot, ezért nagyon megrázott, hogy SZ.JVC elment. Kár érte. Na csak ezt akartam elmondani, azaz leírni.
Bye:Tom

Tulajdonképpen ilyen, és ehhez hasonló levelek tömkelegével találkozhattunk már itt a Csevegőben, de úgy tűnik, ez a téma kimeríthetetlen.
Sokan akarják a CD-t, sokan nem, de egy dolog biztos: az újság költségvetésében nincs benne egy CD-melléklet ára, így a dolog — bár elviekben akár megvalósítható is lehetne — mindenképp áremeléssel járna, amit se mi, se ti nem szeretnétek. Lásd Tom.
Azért most már nem olyan rossz a helyzet idehaza, hogy ne lehessen egy-egy demot, vagy shareware, netán freeware progit lerántani a netről, ha annyira kell az embernek.
A poszterekkel szintén az a helyzet, hogy van, akinek nagyon tetszenek, van, akinek nem. Ebben a dologban eléggé korlátozó tényező, hogy csak olyan játékról tudunk posztert adni, amihez van megfelelő anyag mind felbontás, mind minőség tekintetében.
Ja, és János gyógyul, bár ezt hivatalos források még nem erősítették meg...

Na szeva nagyfőnök!
Gondoltam - mivel úgyis olyan rég írtam neked - megkérdezem, hogy ledzel mostanság, mikor már kezdünk kifele mászni a nyárból. Az új 576 is mindjárt megjön, meg minden, nem hagyhatom hát, hogy nélkülem lépjetek át egy új számba, bár meglehet, hogy küldtem vagy 3 levelet a legutóbbi szám megjelente óta, de ez engem már elvből sem szokott érdekelni! Tulajdonképpen most nincs semmi különösebb oka annak, hogy neked írok, csak úgy gondoltam, hogy mérhetetlen unalmamat muszály vmivel elűzni — mondom akkor, mikor épp befejeztük az unokatesómmal a Diablo2-t multiplayerben! (...)
Sajnálattal vettem észre, hogy az unokatesóm nyamvadt *****-s lett, melyet egy nagy sóhajjal tudtam csak nyugtázni, miután előttem nyilvánvaló tény, hogy régebben még ő is megszállott öthéthatos volt, melyet mi sem bizonyít jobban, mint a polcain, irattartókban elhelyezett 576-ok tömkelege egészen a 91-92-es időktől fogva.
Szóval igen: ő aztán igazi öregnek számít, aki szinte minden számot olvasott. Egy ideig! Pedig most még csak 16 éves, úgyhogy nagy dicsőségnek számít, hogy már olyan korán elkezdte olvasni a lapot. Most pedig, ha úgy vesszük, átpártolt az ellenséghez

(fogalmam sincs, honnan veszik olyan sokan, hogy a konkurens lapok és köztünk valamiféle háború folyik... nincs szó semmiféle ellenségeskedésről, nem mászkálnak Guru vagy Gamestar pólos bandák az utcákon baseballütőkkel, hogy az éjszaka leple alatt lecsapjanak az gyanútlan 576-osokra, vagy fordítva. Konkurensei vagyunk egymásnak, semmi több. Mégcsak nem is utáljuk egymást... ettől függetlenül elég szomorú a dolog, kérlek jövő hónap első keddjén küldd be az unokatesód nyilvános megkövezésre, és teljes vagyonelkobzásra

Mondtam is neki: Te is fiam, Brutus? Remélem nem sokan vannak még ilyenek, akik efféle szentségtöréshez folyamodnak! Persze én nem számítok olyan nagy öregnek, hisz még csak 98/7-8 óta veszem egyfolytában a lapot, illetve rendelem meg azóta. Miért is mondom ezt neked? Hát: magam sem tudom, csak azt szerettem volna mondani, hogy azt kívánom, hogy legyen olyan jó az 576, hogy több olvasó már ne gondolja úgy, hogy elpártol tőletek **(már most olyan jó... khm...)**. Én úgy veszem észre, hogy kapaszkodtok fel a létrán, a kezdeti nehézségeket pedig jobb nem is emlegetni. Most, hogy elment az SzJVC, hát: nem is tudom, mi lesz. Ha azt veszem alapul. Hogy mi lett, mikor elment a CoV, akkor nem is akarok belegondolni a lehetséges jövőbe. De ha azt veszem alapul, ahogy beszéltél a Bevezetőben, illetve, hogy már szinte teljesen kiforrott „szereplőgárdával" kell újrakezdeni, akkor nem is vagyok olyan pesszimista, inkább az optimizmus felé hajlok. Hisz tény, és való, hogy a tehenész elmenetelekor a legtöbb profi, s a legtöbb régi ember elment a stábtól, mely történést csupán igen nagy erőfeszítés árán tudtatok kompenzálni. Persze ez sem ment zökkenőmentesen. A friss csapat nem nagyon bírta a strapát, de végül azér' mégiscsak sikerült a lehetetlen, s újra a régi fényében tündököl az 576! Erre vártam. Tulajdonképpen nem is mondtam ezzel semmi újat, csupán azon aggódásomat szeretném kifejezni eme szerény terjedelmű levelemmel, hogy nem szeretném, ha visszaesne a szint, most, hogy egy éven belül a következő főszerkesztőváltás is végbe ment. Azt is szerettem volna megkérdezni, hogy a főszerkesztői állásra új embert fogtok felvenni, vagy egyszerűen az egyik tesztészt nevezitek ki főkolomposnak. Továbbá azon kérdésemre is szeretnék már választ kapni, hogy vesztek-e fel további tesztereket is?! Mert ha igen akkor értesíts, mivel szeretnék az lenni...

Ja: ha a haverommal írunk egy játékot, akkor ha kész lesz, akkor elküldhetem nektek egy kis elemzésre? Nem kell 10 oldalon keresztül elemeznetek, nekünk elég csupán egy hasáb is, esetleg egy fél oldal. Ilyenkor jut persze az is az eszembe, hogy mi van, ha a földög gyalázzátok. Akkor aztán egy életre elveszitek a kedvünket a játékírástól, vagy épp hogy meghozzátok. Mert hát bizonyítani szeretne az ember. Nemde?

Most, hogy már augusztus van, bizonyára nekiláttatok a lap szerkesztgetésének is, mintegy (te jó ég! Hát ilyen szövegek ragadnak rán...:-)) figyelembe véve, hogy nem szeretnénk félkész újságot kezünkbe kaparintani. Ennek folyományaképpen, ha esetleg segítségre lenne szükségetek, illetve nem tudjátok, hogy kinek adjátok a Max Payne-t, akkor én állok rendelkezésetekre **(tudjuk, kinek adjuk)**. Ez esetben persze örülnék, ha rendelkezésemre állítanátok egy olyan konfigot, mely bírja a Max által okozott megterheléseket. Nem hiszem, hogy az én 500-as AMD k6-2-esem, a Voodoo 2-vel és a 128 RAM-mal kielégítené az étvágyát! Most, hogy lehetőségem van egy 733-as P3-ról levelet írni, eszembe ötlik a felismerés: ezen a gépen nem akad a Word!!! Na, ilyet sem láttam még!

Most, hogy eme levelem is kezdi elérni az 5000 karakteres határt, úgy gondolom, hogy jó lenne, ha befejezem mán. S mi is lehetne szebb befejezés, mint: No: Szia! Akkor hát:

Geronimo voltam, illetve maradtam tisztelettel...

Íme egy levél, amely legjobban példázza egy KByte rajongó lelkében dúló harcokat a főszerkesztőváltás kapcsán.

Mindenki megnyugtatok, pánikra semmi ok! Az újság egy cseppet sem lett/lesz rosszabb a főszerkesztőváltás miatt. Már csak azért sem, mert az újság készítése továbbra is azok irányítása alatt marad, akik SzJVC mögött is ott álltak az elmúlt jó néhány hónapban. Tele vagyunk új ötletekkel (ez persze nem igaz, a főnök mondta, hogy írjam ide), és azon munkálkodunk, hogy egy még kiforrottabb, még színvonalasabb újságot adhassunk a kezetekbe.

A levél utolsó felére visszatérve: már a bevezetőben is írtam, hogy nagyon szívesen felkarolunk bármilyen cikkíró tehetséget, amennyiben veszi a fáradtságot, és bemerészkedik a szerkesztőségbe egy próbacikkel a hóna alatt.

(...) Szerintem azért dicsérik SZJVC-t mert az okosak már nem olvassák a lapot (kivétel engem :), de én se tudom miért) mert tudják hogy szar lett, csak a hülyék és ők is írnak levelet. A hülyékre nem kell hallgatni mert hülyék, csak az okosra kell hallgatni, az meg én vagyok (nem hangzik beképzeltnek ugye?!:))! Én pedig azt mondom - az előző levélben leírt okok miatt - hogy a jelenlegi 576kbyte egy szar.

Hogy mit tudnál javítani? Próbáld meg visszahozni a régi 576-os hangulatot, ami nagyon jó volt, ez a könnyebb út. Vagy sok ötlettel és lelkesedéssel újjat csináltok. A cikkekről már megmondtam hogy szerintem hogy kéne írni, többet ingyen nem mondok. Egyébként nem akartok egy fiatal, ambiciózus, jó humorú stbstbstb újságírót felvenni? Akarjatok!

UI: ajándékba még egy tanács: az egy TELJESEN más újság ahol „Kedves Somló Dávid „-nak hívják az olvasót :)!

Sáwid

Kedves Somló Dávid... izé...

Nehezemre esik azt hinni, hogy az olvasók azért dicsérik SzJVC-t, és az újságban végbement változásokat, mert hülyék. Én inkább arra tippelek, hogy valami érthetetlen módon tetszik nekik...

Igazából az a véleményem, hogy ahogy az ember életében is, egy lap történetében is törvényszerűen szükség van változásra, fejlődésre, előrelépésre.

Meggyőződésem, hogy mindaz a változás, amin a KByte az elmúlt egy év során keresztülment, mindenképp előremutat, és nem nevezhető visszalépésnek.

Ez különösen igaz a hangulat kérdésére, hiszen az mindig az újság készítőin alapul. Más hangulata volt a Zolee féle 576-nak is, hiszen más emberek dolgoztak vele.

Nem érdemes fennakadni a változásokon, hiszen a változás jóóó!!! Úgyis mondhatnám: a változás minden fejlődés alapja. De ez már filozófia...

Köszöntelek New Boss!

Remélem ugyanolyan sikeres leszel, mint a János! Kár, hogy ő lemondott, de hát a bacikkal vívott RTS-ben nincs kegyelem! Visszatérve a főnök témára, remélem, hogy Varga B. lett a főszeri. Sz.JVC is mondta, hogy milyen sokat segített a lap vezetésében. Akárki is lett „az ember a gáton", remélem hasznára válik az 576-nak, s nem hátrányára! Más: Jó ötlet volt az összevont tartalomjegyzék! Gondolom, most megcsapolódik a régebbi számok száma(ez hülyén jött ki)! Milyen vagesz kis poster-t volt a mostani 576-ban! Én a Startopia-s felét raktam ki, de azért az Alone-kép se volt rossz.

Más: Boccs, hogy most úgy fogok írni, mintha a János lennél, de hülyén nézne ki, ha mindig odaírnám, hogy „A János...". Nem? Szóval mondom a mondanivalómat:

Nemrégiben írtad az egyik Csevegőben, hogy Te, Varga B., GyZ, Balage, stb... vagytok az 576 állandó magja. Mind budapestiek vagytok?

Megint(48 óra... helyett megint) más: Igaz, ez nem mostani téma, de azért csak leírom (a te mintádra) az én betegségi élményemet. Na kezdjük... Tesióra, kosarazás. Rosszul kapom el a labdát, bal kisujj törött. „Fasza!" gondolom magamban. Két haverom elkísérne a dokihoz, csakhogy nincs nálam a TB kártya. Hazaugrunk érte, de otthon sincs. Anyámnál hagytam. Megvárjuk a nőnemű ősömet, közben benyomjuk a gépet(kemény C 64). Az ujjam már a háromszorosára dagadt. Anyám megjön(mint a havi vérzés), majdnem elájul, hogy a kis fiacskájának eltört az ujja, de azért ideadja a TB kártyát. A doki sínbe rakja az ujjam. Suli utáni nyári szünet első napján(ezt jómegaszontam) megyünk nyaralni. Egy hét Mártély! Kiérünk, kipakolunk, a haverommal felmegyünk a tetőteraszra játszani. Az antenna egy fémhuzallal van kifeszítve. Nabumm, nekirohanok, dobok egy hátast a csempén(innentől nem emlékszek). Agyrázkódással bevisznek a vásárhelyi kórházba. A doki mondja, hogy nyújtsam ki a nyelvem. Vigyorgok.

Mégegyszer megkér ízlelőszervem kinyújtására, mire én gúnyosan ki is nyújtom. Kúl, mostmár tudjuk, hogy enyhén dezorientált(kissé elhülyült) amnéziám van. Azé jó nézhettem ki törött kézzel, infúzióval a kezemben. A csöcsösmaca-stílusú nővérkék meg mit gondolhattak rólam...? Szóval, ennyi lenne a történet. Ami a legröhelyesebb az egészben, az, hogy ez meg is történt! Na bye!

-Cerberus-

Ui.: Megmondaná valaki, hogy mi a külömbség a Leírás és az Ismertető között?

Na tessék, máris itt egy olvasó, aki odavan a poszterekért... Mint láthatod, valóban én vettem át az újság irányítását, és a közeljövőben egy új tördelőt is felveszünk (mire ezt olvassátok, már meg is történt a dolog), aki érdemeim elismerése mellett megszabadít a szövegek, screenshotok, és egyéb nyalánkságok egységbe foglalásának gondjától. A design grafikai része viszont továbbra is a kezembe marad, így ezentúl is gyönyörködhettek a KByte szépséges mivoltában, és én is keresek vele egy halom pénzt... A stáb nagy része egyébként valóban budapesti, de van néhány vidéki cikkírónk is (Uriel, KeFe™, Ender Wiggin, Credo — meg GyZ, csak ő tagadja...) Ja, és köszi a sztorikat!

Nos, ennyire futotta ebben a hónapban, szóval csak igyekezzetek a levélírással, hogy a Csevegő októberre újra a már megszokott négy oldalas terjedelmében tündököljön!

Addig is javaslom, hogy olvasgassátok a KByte-ot szorgalmasan, legyetek jók, kezeket a lányok fölé, éljenek a paplanok, és ne feledjétek a legfontosabbat, hogy...

VargaB.
vargab@576.hu

OKTÓBERI SZÁMUNKBÓL



Commandos 2

Kémeim jelentése szerint a Pyro alapvetésének folytatása is a kertek alatt settenkedik már, hogy a nyomokban immár 3D-n alapuló grafikus motor, s csak az eredeti darabra jellemző játékmenet segítségével bűvölje el a kommandó-érzületű használókat. A rajongók örömére hiánytalanul itt figyelnek majd a régi egységek is, természetesen név és típus szerint, kiegészülve tucatnyi új lénnyel, mint például a bolhairól híres Whiskey, avagy az akrobatikus képességeiről híres Toledo. Tizenkét szint, melyek egyenként is több órás játékot ígérnek, s a Pyro fiúk megkérdőjelezhetetlen hozzáértése is szavatolni látszik: ez jó fog lenni. Annak, aki hagyja.



Throne of Darkness

Az E3-on bemutatott előzetesekben szerepeltetett narrátor-ember szent meggyőződése volt, így alighanem komolyan is vehető, hogy az eredeti — értsd: első — Diablo alkotói felelőssek a Throne of Darkness elkészítéséért. Az azóta már hatalmas utakat bejárt trailerben szamurájok kaszabolják egymást s környezetüket, hatalmas monsztrék dominálják a monitor csaknem egészét — s teszik ezt valóban izometrikus, Diablo szerű megjelenítés jegyében. Sokat nem óhajtunk elárulni a Throne of Darkness történetéről, ám eme tarthatatlan állapotnak hamarosan végeszakad. Ok: a Throne of Darkness jövő hónapban megérkezik. Sietek leszögezni: az itt bemutatott anyagok csupán későbbi közlésének jogát fenntartjuk. Háh!



Red Faction

Jerry Parker, megkeseredett földlakó hamarosan elszánja magát a környezetváltoztatásra, s hűen a Red Faction kiszivárogtatott cselekményszálához, a lepusztult anyabolygót maga mögött hagyván produkál hányattatásoktól teli emigrációt a Marsra. A Mars jó kereseti lehetőséget biztosít az elszánt lényeknek via bányászat — ám Parkernek nincsenek sejtései az ott uralkodó kaotikus állapotokról, melyek végett hamarosan nagyobb kalamajkába keveredik, mint amekkorában valaha is része volt. A jövő hónapban várható FPS darab így Parker Marson való érvényesülésének körülményeit prezentálja, megfűszerezve számos olyan ötlettel s újdonsággal, mely révén az akció alapokon nyugvó Marskaland kedvünkre való lehet. Példa: kiemelt hangsúly a járműhasználaton.



Pool of Radiance - Ruins of Myth Drannor

Még az SSI gyártotta AD&D darabok egyik sikerültebb tagjaként tekinthettünk az eredetei Pool of Radiance-re, mely gyakorlatilag minden számítógépes platformra megjelent az idők során. Hamarosan új kivitel jegyében mászhatunk az Elfeledett Birodalmak keblére, mely AD&D világ, olybá tűnik — továbbra is az egyetlen, melyet a ma s a közelmúlt alkotói készülő műveik alapjául hajlandóak tenni. Amit látatlanba tudni lehet: karakterek, questek, szörnyek, mászka, táborozás, s természetesen az autentikus, memorizációs szisztéma kezeskednek a darab kelendőségéről. A screenshotok minőségi grafikus színvonalat sejtetnek, így Pool of Radiance — Ruins of Myth Drannort illető kíváncsiságunk foka: nagy.

VISSZATEKINTŐ

Ízelítő az 576 KByte 1991. szeptemberi számának tartalmából

A Dragonlance legendák otthonául szolgáló Krynn földjét ezúttal a Halállovagok tucatjai tartják rettegésben, élükön az übergulasch Lord Soth-al, aki alig várja, hogy némi 2nd Edition alapú SSI AD&D jegyében megkergethessen téged. A három részes sorozat középső darabjáról *Tihor Miklós* ír, méghozzá színvonalasan — nekem akár el is hihetitek. ***(Death Knights of Krynn — Amiga, C-64)***



A sikerültebb Derrick — jelentése: akasztófa — epizódokra ütő, Német illetőségű kalandjátékról *Zolee* publikál a kérdéses számban teljes megoldásként is felfogható tippözönt. ***(Crime Time — Amiga)***

A kiképzőtábor viszontagságai kristályosodnak ki ebben az alapvetésnek a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető darabban, mely mint a szórakoztató informatika egy érdekfeszítőbb tanulmánya, feltétlenül figyelmet érdemel. Tudta ezt *Temesvári Tibor* is, ezért írt róla. ***(Action Service — Amiga, C-64)***

Amit tudni akarsz a baseballról, de nem annyira, hogy valaha is megkérdezted volna. Fenti program átfogó ismertetése mellett ihol figyel egy magyarázatokkal megtámogatott pályamodell, mely révén sansz mutatkozik, hogy megértsd a tengerentúli kult-sport szabályait — ennek elősegítésén *Martin* fáradozik, tegyük hozzá: dícséretes mértékű ügybuzgalommal. ***(RBI Baseball 2 — Amiga, C-64)***

A még ma is meglehetősen aktív Codemasters egyik korai figurája Mr. Spike, akinek Dizzyre ütő, ügyességen s puzzle-okon alapuló kalandozásairól *P.P.* néven futtat eszmét szerény tollnokunk. Van hozzá térkép is — a játékhoz, nem a tollnokhoz. ***(Spike the Viking in Transylvania — C-64)***

A kor követelményeinek legjavát hozó vadász szimulációról pusztán az SzJVC — the KOS precizitásához s tapasztalataihoz mérhető szakszerűséggel értekezik az általam ismeretlen, *Béla* fedőnevű elem. Ajánlom figyelmetekbe. ***(F-15 Strike Eagle 2 — Amiga)***

A Kelet Misztikus Világába kalauzoló adventure/akció alapokon nyugvó darab az akkortájt akkumulálható grafikus részletesség s esztétikum legjavát hozza, mely láttán *Földesi Balázs* gyorsvonati sebességgel produkált a köz javára megoldást. ***(Sinbad and the Throne of Falcon — Amiga, C-64)***

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKAT KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL: OKTÓBER 18-TÓL!

SHREK

KERESD AZ 576 SHOPOKBAN!













